IN ALLEGATO UN DVD ROM DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GAMESVILLAGE.IT - Marzo - n°191 - Edizione DVD - € 8,90

nail'd
IN ITALIANO
TOP GAMES!

SPECIALE!
TOTAL WAR: SHOGUN 2
IL TRAMONTO DEI SAMURAI
Le katane dei samurai di Creative Assembly sfidano le mitragliatrici!

SPECIALE!
FAR CRY 3
L'atteso sparatutto di Ubisoft ci riporta in un inferno tropicale!

INOLTRE...
7 giochi recensiti tra cui
The Darkness II
Oil Rush
Q.U.B.E.
Grotesque Tactics II

RECENSITO!
KINGDOMS OF AMALUR RECKONING
La gloriosa alba di un nuovo gioco di ruolo fantasy!



16
www.pegi.info

Completamente in **ITALIANO**





DOMINA I CIELI IN MISSIONI D'EMERGENZA










DOPPIO DVD 9
CON 17 GB IN CONTENUTI


METTITI AL COMANDO DI OGNI TIPO
DI ELICOTTERI CIVILI E MILITARI


GUIDA UFFICIALE
CON TUTTI GLI EXTRA

NEL TUO NEGOZIO DI
VIDEOGIOCHI PREFERITO
A SOLI
19'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM

Bohemia Interactive

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

58 Un grande gioco di ruolo lancia il suo guanto di sfida ai maestri del genere!

Kingdoms of Amalur: Reckoning

90 GIOCO COMPLETO!
NAIL'D
Questo mese, GMC vi fa vivere le emozioni di competizioni folli e spettacolari, a bordo di quad-bike e potenti moto da cross. Bando alle vertigini e che vinca il migliore!

86 ESPLORA E GIOCA
Oltre al demo del gioco d'esplorazione e combattimento spaziale *Evochron Mercenary*, nel DVD troverete quelli di *Vampires vs Zombies, The Island: Castaway 2* e molti altri spettacolari contenuti aggiuntivi!


Mass Effect 3 - pag. 24


Far Cry 3 - pag. 30

SCOOP

14 TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER
Le forze speciali più "spettrali" dell'esercito USA tornano a combattere.

ANTEPRIME

20 TAKE ON HELICOPTERS
È in atterraggio sui nostri PC una simulazione di elicottero che unisce realismo, trama e situazioni adrenaliniche!

22 JAGGED ALLIANCE BACK IN ACTION
Il remake del secondo capitolo della saga di *Jagged Alliance* si prepara a stregare nuovi fan!

24 MASS EFFECT 3
Le ultime notizie prima del gran finale della trilogia spaziale di BioWare.

26 RFACTOR 2
Gli appassionati delle simulazioni di guida possono ricominciare a fremere di impazienza.

29 RISEN 2: DARK WATERS
Pirati e GdR: Piranha Bytes ci ha fatto esplorare un po' delle isole di *Risen 2*.



SPECIALI

30 FAR CRY 3
Lo sparatutto di Ubisoft ci farà da scuola di sopravvivenza in un paradiso tropicale infestato da folli mercenari e bestie feroci.

36 TOTAL WAR: SHOGUN 2 IL TRAMONTO DEI SAMURAI
Riviviamo, con i maestri di Creative Assembly, il culmine della saga di *Shogun 2*.

52 ONLIVE E I SUOI SEGRETI
Scopriamo se è giunto il momento di dire addio ai processori veloci e alle schede 3D ultrapotenti.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Massimiliano Rovati presenta il nuovo numero di GMC.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis dialoga con i nostri lettori.

16 GMCNEWS
Le novità sul mondo dei videogiochi.

78 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

80 NEXT LEVEL
Come allungare la vita dei videogiochi: gioco online, eventi e Mod per aggiungere ore di divertimento.

90 GUIDA AL GIOCO COMPLETO
NAIL'D
Corse a rotta di collo e salti spericolati, a bordo di quad-bike e moto da cross: con il gioco completo di questo mese, l'adrenalina scorrerà a fiumi!

94 GMC BLOG
Il Blog della vostra rivista preferita!

95 TITOLI DI CODA
Danilo Gabrielli ci parla di videogiochi e ricambi generazionali.

96 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

HARDWARE

43 SITECOM NAS MD-254

44 CREATIVE RECON3D FATAL1TY PROFESSIONAL

45 GMCMOBILE
Giochi per cellulari in grado di accontentare tutti i gusti.

46 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

48 SCHERMO BLU
Quedex affronta e risolve i vostri problemi di hardware.



QUESTO MESE GMC PARLA DI

BioShock Infinite	18
Dead Island: Ryder White	76
DiRT Showdown	18
Dustforce	77
Far Cry 3	30
Grotesque Tactics II: Dungeons and Donuts	74
Inversion	16
Jagged Alliance: Back in Action	22
Kingdoms of Amalur: Reckoning	58
London 2012	18
Mass Effect 3	24
Nail'd	90
Oil Rush	70
OnLive	52
Q.U.B.E.	72
Rayman Origins	17
rFactor 2	26
Risen 2: Dark Waters	29
Take On Helicopters	20
The Darkness II	66
The Lord of the Rings Online: Riders of Rohan	17
Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier	14
Total War: Shogun 2 – Il Tramonto Dei Samurai	36

Le prove di questo mese

76 Dead Island: Ryder White
77 Dustforce
74 Grotesque Tactics II: Dungeons and Donuts
58 Kingdoms of Amalur: Reckoning
70 Oil Rush
72 Q.U.B.E.
66 The Darkness II


The Darkness II - pag. 66

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. Allegato a questo numero di GMC TOP GAMES trovate *Nail'd*, un gioco di guida arcade che fa della spettacolarità e dello sprezzo per le leggi fisiche i propri punti di forza. Preparatevi ad affrontare adrenaliniche corse a bordo di quad e moto da cross, mettendo alla prova il vostro sangue freddo lanciandovi in balzi chilometrici, lungo circuiti simili a folli ottovolanti naturali!



Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

Nessuna crisi di ruolo



Non abbiamo mai nascosto la nostra passione per i giochi di ruolo, fossero su PC o da affrontare con dadi, matite e schede del personaggio attorno a un tavolo. Il rischio, semmai, è sempre stato quello di non trasformare ogni gioco in un GdR, vestendo i panni di un pilota della Seconda Guerra Mondiale in un simulatore di volo o quelli di un generale al comando delle sue armate in uno strategico o, ancora, impugnando un'arma a caso nello sparatutto del momento.

C'è chi obietterà tirando in ballo questioni legate a statistiche, caratteristiche e abilità, ma perché guastare la bellezza del "facciamo che ero…" con fredde questioni matematiche? Un po' come quando l'eroe arriva malconcio a poter vibrare il colpo di grazia sul nemico finale, e un tiro di dado sfortunato vanifica tutta la poesia, trasformandolo nell'ennesimo tapino "asfaltato" dal drago. Certo, la questione è dibattuta da fior fior di navigati esperti forti dei loro bizantinismi, ma in certi casi, lasciatecelo dire, il calcolo spietato andrebbe sacrificato sull'altare della leggenda.

Comunque la si veda, per chi ama i GdR fantasy su computer è un momento d'oro: dopo *The Witcher 2*, l'apoteosi di *Skyrim* e la pubblicazione del suo Creation Kit per la gioia dei modder, chiedere di più sarebbe sembrato eccessivo. E invece, ecco apparire, non certo inatteso, *Kingdoms of Amalur: Reckoning*. I nomi al lavoro su questo titolo di EA sono di grande richiamo e c'è stato un periodo in cui il capolavoro sembrava dato per scontato. Come sanno i nostri lettori più affezionati, però, non prestiamo troppa fede ai canti delle sirene e, a un primo assaggio, *Reckoning* ci era parso un gioco dagli ingredienti di qualità, ma che rischiavano di dar vita a un cocktail dal gusto poco chiaro. Niente di più sbagliato: leggendo la recensione fiume di Fabio Bortolotti, scoprirete che *Kingdoms of Amalur: Reckoning* ha classe da vendere e ci auguriamo rappresenti il primo nato di una serie con il coraggio di osare, in futuro.

Se poi scrutiamo l'orizzonte, possiamo vedere le vele di *Risen 2*, il promettente GdR a sfondo piratesco/fantastico di Piranha Bytes che avanza con il vento in poppa, come leggerete nella nostra anteprima.

Mentre altri titoli cattureranno la vostra attenzione (l'ultimo sguardo su *Mass Effect 3* prima della recensione, per esempio, o la prova del tenebroso *The Darkness II*, solo per citarne alcuni), ci teniamo a segnalarvi lo speciale dedicato a *Total War: Shogun 2 – Il Tramonto Dei Samurai*, scritto dal nostro Claudio Chianese. L'espansione stand-alone per *Shogun 2*, a opera dei maestri di Creative Assembly, fotografa un periodo molto peculiare della storia giapponese: il passaggio dalla katana e dall'arco del samurai alla devastante potenza di fuoco della mitragliatrice, uno scontro di etica oltre che di arte della guerra.

Infine, assecondando le curiosità di molti, abbiamo analizzato la promessa del gioco in streaming rappresentata da OnLive. Volete sapere se è venuto il momento di dire addio ai PC potenti per divertirsi alla grande? Correte a pagina 52 e lo scoprirete.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO NAIL'D



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 94 e all'indirizzo Internet: **www.giochiperilmiocomputer.it**

***Mi** sa tanto che avete capito che sono una sentimentale e adoro le vostre lettere non solo quando trattano con intelligenza le problematiche relative al nostro tanto amato mondo dei videogiochi, ma anche quando indugiano in racconti di esperienze passate. Una prova è proprio la mail del nostro amico Roberto. Alzi la mano chi, dopo averla letta, è corso a fare un salto in soffitta (IO! IO! IO!).*

DIMENTICATI IN CANTINA

"Papà, papà!", la voce di mio figlio giungeva da un angolo della cantina. Tra cartoni impolverati, oggetti dimenticati e improbabili soprammobili, una vecchia scatola tornava alla luce, così sotto uno straccio liso usato a mo' di coperchio, mischiate alla rinfusa, una serie infinita di scatole colorate, dalle dimensioni più varie sembravano sorridermi dal passato. Un ragno tesseva la sua tela nell'angolo più buio del locale, incurante delle nuove presenze che disturbavano quei ritmi naturali mentre mio figlio stringeva tra le mani la custodia di un vecchio gioco digitale agitandola come una banderuola al vento; su di essa le lettere che lessi mi strinsero il cuore in una morsa: *Quake*! E un terremoto, in effetti, si abbatté su di me.
Il tuffo nel passato fu inevitabile. Lo sguardo curioso di mio figlio e la voglia del tutto personale di ripercorrere quelle tappe che hanno scandito la mia esperienza videoludica s'imposero con prepotenza. Mancava ancora un'ora abbondante al pranzo: socchiusi la porta della cantina, accesi con un clic-clac meccanico la lampada che penzolava dal soffitto, stesi un plaid sul pavimento freddo del locale e, a gambe incrociate, trovai la posizione più comoda per raccontare la vicenda che emergeva da quello scatolone. Mio figlio, seduto di fronte a me, guardava con aria sognante le mille custodie colorate. Non è semplice scrivere una storia che ripercorre le tappe fondamentali della mia esperienza videoludica, nata negli Anni '80, passando da una forzata attenzione nella scelta dei prodotti sino all'abuso, spesso eccesivo, di giochi nemmeno consumati, per giungere poi agli ultimi anni dove un maggiore e più consapevole utilizzo ha garantito un divertimento più completo, più pieno. Tutto iniziò quando acquistai il Commodore 64, spinto da un certo senso di gelosia nei confronti di amici già in possesso della "fantomatica" macchina. Pur essendo una novità quasi assoluta, non guardavo a quello strumento di gioco come a un'alternativa valida a giochi più creativi: figurine, soldatini, partite a calcetto nel vicino oratorio, nascondino o sparviero con gli amici della via rimanevano un punto di riferimento. Tuttavia, la voglia di adeguarmi a chi già lo possedeva mi spinse a chiederlo con una certa insistenza ai miei genitori;

■ DIMENTICATI IN CANTINA
Il magnifico gioco Taito visto attraverso gli occhi di un bambino: impossibile pensare a qualcosa di più tenero.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Il nostro amico Babboleadoro ha approfittato del **Canale** "Mondo Computer" per lanciare un quesito di una certa importanza "Migliori giochi per PC dal 2006 a questa parte": Da poco ho preso il PC nuovo. Visto che l'altro era una cosa oscena e mi sono perso praticamente tutti i giochi con grafica abbastanza spinta dal 2006/07 a oggi, volevo sapere quali sono, secondo voi, i titoli che devo assolutamente giocare. Principalmente, mi interessava il genere sparatutto/spaziale, ma qualsiasi cosa va bene. Il primo a dare dei consigli per gli acquisti è The Bonecraker: I due *Dead Space*, i due *Mass Effect*, i due *Crysis*, *Deus Ex: Human Revolution*, *Rage*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Saints Row: The Third*, *Batman: Arkham Asylum* e *Batman: Arkham City* e per finire *Transformers: La Guerra per Cybertron*. Questi sono quelli che mi vengono in mente per ora. Be', diciamo che per un po' Babboleadoro è a posto. Se, però, dovesse esaurire le scorte, può procedere con i suggerimenti di Darkipauer: *Portal 2*, gli *Half-Life* (se non li hai giocati), *Borderlands*, *Prototype*, *GTA IV* e *Sonic Generations*. E come dice Allucinato: Mettiamoci anche *FIFA 12* per avere almeno uno sportivo.



Quando "per sempre" dura poco

Questa lettera si aggiudica il gioco *Rage*!

Gentile Nemesis, vorrei portare alla tua attenzione una vicenda piuttosto spiacevole in cui potrebbero incappare eventuali videogiocatori, se non avvertiti. Come saprai, EA ha lanciato qualche tempo fa *Battlefield Play4free*, uno sparatutto online che si muove sul filone classico della meccanica di gioco della serie strizzando l'occhio soprattutto a *BF 2*, dal quale prende molte delle mappe. Il gioco è gratuito e si può potenziare il proprio soldato acquistando (con soldi veri) personalizzazioni e armi. Alcune di queste armi possono essere acquistate per un giorno, per 30 giorni oppure "*per sempre*". Naturalmente, maggiore è la durata, più costa acquistare l'oggetto. Ebbene, il 20 dicembre 2011, EA, con la scusa di bilanciare meglio il gioco, ha eliminato le armi di tipo "Veteran" sostituendole con altre più imprecise e meno efficaci. Adesso non voglio entrare nel dettaglio del bilanciamento del gioco. Quello che so è che io e molti altri giocatori abbiamo pagato soldi veri per acquistare un prodotto che aveva una descrizione e delle caratteristiche. Abbiamo visto tutto quello che c'era in vendita, abbiamo valutato tutte le possibilità e, alla fine, abbiamo scelto un determinato prodotto in base alle sue caratteristiche (numero di proiettili del caricatore, precisione, rinculo, eccetera) così come si sceglie un abito o un'automobile. E abbiamo pagato per quel prodotto e non per un altro. Nel mio caso, a distanza di 10 giorni, EA mi ha sostituito il fucile che avevo acquistato "*per sempre*" con un altro, obbligandomi quindi a dover comprare implementazioni per renderlo più stabile, più capiente, più potente. Secondo la community, questo comportamento ha poco a che vedere con il bilanciamento e molto a che vedere con la volontà di EA di spingere i giocatori a spendere ulteriori soldi per migliorare le armi che sono state date in sostituzione.
Ti pregherei di dare risalto alla notizia per evitare a futuri giocatori brutte sorprese. Io ho speso solo 30 euro nei perfezionamenti, ma ci sono ragazzi che hanno investito anche 400 euro e ora si ritrovano con in mano niente. Inoltre, rendere pubblica la notizia potrebbe servire da monito ai produttori, affinché non pensino che i videogiocatori sono polli da spennare e per spingerli ad avere comportamenti più etici verso i propri clienti. Perché è corretto chiedere comportamenti etici ai giocatori sul fronte della pirateria, ma altrettanto giusto è rispettare le proprie community. Grazie per la tua attenzione.

Seamus-il-Gitan

Dovrei essere abituata a sentire queste cose, eppure cado ancora dalla sedia quando leggo di gente che spende 400 euro (QUATTROCENTO!) per acquistare i potenziamenti di un'arma di questi giochi cosiddetti "gratuiti". Ne ho già parlato: affrontate l'argomento con una buona dose di coscienza, perché farsi prendere la mano è facilissimo e ragazzi, davvero, non è proprio il caso di spendere i vostri soldi così. E poi c'è chi si lamenta se un gioco completo costa sessanta euro…
Comunque, paternale a parte: il comportamento di EA non sembrerebbe corretto neanche a me. Se l'intento era legato a una questione di bilanciamento, allora perché permettere comunque di migliorare l'arma con potenziamenti aggiuntivi? Sarebbe stato più corretto offrire a chi aveva già acquistato la versione "Veteran" dei potenziamenti gratuiti capaci di riportare la nuova arma ai livelli iniziali. Bisognerebbe, però, conoscere l'intera situazione e i motivi reali che hanno spinto Electronic Arts a compiere tale scelta.



■ Le insidie dei giochi "gratuiti" si celano spesso dietro oggetti e abilità da pagare in denaro sonante.

"Mamma, ma giocavi anche tu a *Bolle Bolle*?"

Da Dimenticati in cantina – Roberto B.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

I TEMPI CHE FURONO

Proseguiamo con l'esplorazione del **Canale** "Mondo Computer" per scoprire un **Thread** dedicato ai tempi che furono. Lo ha aperto BOSE e si intitola "*Quake 2* capolavoro": Sto rigiocando il mitico *Quake 2* e mi tornano alla mente le magie che 15 anni fa vedevo con occhi di bimbo. Mai gioco mi aveva scioccato tanto: nemici maciullati in gibs 3D, animazioni realistiche con i cattivi che una volta colpiti si agitano dal dolore o cercano di spararti da terra con le ultime forze, level design creativo e con molti livelli spin-off, armi potentissime (qui l'introduzione del Railgun con l'originale getto a spirale, poi mutuato in *Q3* in un anonimo laser cilindrico), longevità enorme. Giocato ora, fa ancora la parte del leone. Voi che pareri avete? Mentre ci asciughiamo la lacrimuccia nostalgica, sentiamo come la vede razorback17: Uno dei primi giochi che ricordo di aver completato da piccolo, insieme a *Doom*; non so perché, ma adoravo la pistola base, quella con i colpi infiniti. C'erano diverse vie e il level design era molto interessante e imprevedibile… Questo e poco altro, sono passati tantissimi anni. Condivido in parte il tono nostalgico, ma ho adorato anche sparatutto recenti (il solito *Half-Life 2*, *Doom 3*, *Painkiller*, il primo *Modern Warfare* e *Prey*), ma effettivamente è da un po' che non ci sono shooter puri che mi lascino qualcosa.

IN BREVE

Un ciao a tutta la redazione di GMC! Scrivo come risposta a Raistlin, il lettore che nel numero di dicembre 2011 parlava di un possibile scanner facciale per collegarsi a un server. Non sapeva che stava riassumendo, quasi, il contenuto del mio romanzo "The Genetic Scanner – Revision 3.0", di cui vi prego di fargli pervenire la copia che ho allegato. Potrà leggerla con i suoi compagni di classe. Se desiderasse la versione stampata, potrà andare nel mio spazio online **www.lulu.com/corgiov**. Nel libro mi sono firmato John Little Horn. Il libro parla del progetto di uno scanner che serve a leggere e riscrivere il DNA delle persone. Inoltre, è presente il mio alter ego

dapprima restii a concedermi quello sfizio, di certo costoso se paragonato a regali più umili, si convinsero infine nel regalarmi la prima console. Il monito dei miei genitori era chiaro: "Un computer non solo per giocare". A quel tempo, del resto, l'idea di un computer come strumento di gioco era ancora acerba. Risposi con un "sì" poco convinto, intuendo in cuor mio l'impiego che avrei riservato a quella macchina: l'espressione sul mio volto nascondeva una bugia, mio padre se ne accorse, con un sorriso e una pacca sulla spalla divenne mio complice. Difficilmente scorderò la schermata iniziale del Commodore 64, quelle scritte bianche su sfondo azzurro, il cursore lampeggiante, il grosso trasformatore sempre troppo caldo, il registratore di cassette perennemente difettato, la tastiera color panna su cui mossi i primi passi (o meglio, pigiai i primi tasti). […] Abbandonai ben presto, però, la strada del centro specializzato per spostarmi verso una nuova frontiera, sicuramente molto meno onerosa: l'acquisto di nuovi titoli in edicola. Con una spesa di circa 10.000 lire, si comprava una cassetta che

LA POSTA IN GIOCO

"EA mi ha sostituito il fucile che avevo acquistato"

Da Quando "per sempre" dura poco – Seamus-il-Gitan

conteneva da dieci a venti titoli, garantendomi la presenza di almeno quattro/cinque giochi di buon livello, un guadagno in termini di divertimento che non aveva eguali a fronte del singolo titolo acquistabile presso centri specializzati con una spesa di 30.000/40.000 lire. Tuttavia, l'evento che segnò in modo inequivocabile quei momenti si verificò nel Natale del '98. Un giorno, vidi in edicola un'eccezionale offerta: 8 cassette, 100 titoli a 40.000 lire. Tra i giochi presenti come non ricordare *Wonder Boy* (che conoscevo col nome di *Tarzanino*), *Bubble Bobble*, *Ghosts'n Goblins*, *Marines*, *Pit Stop*, *Sei contro Sei*, solo per citarne alcuni. La comprai che mancava ancora qualche mese a Natale. Nascosi la confezione in un angolo dell'armadio e pazientemente cullai quel tesoro sino alla festività successiva: non fu semplice soffocare la voglia di giocare subito. [...]
Era veramente arduo rimanere al passo col progresso tecnologico. Pochi mesi dopo aver acquistato il Commodore 64, già usciva il Commodore 128, in breve i primi PC fecero la loro comparsa sul mercato. [...] Seguendo l'esempio degli acquisti mirati dei giochi, scelsi con cura il primo PC. I primi titoli degni di nota furono alcune avventure grafiche, le cui scatole ingombranti occuparono per molti anni gli scaffali della mia cantina, ma fu un titolo acquistato quasi per caso, la cui storia ricordava lontanamente *La Taverna delle Avventure* a segnare l'inizio della nuova era: *The Elder Scrolls: Daggerfall*. [...] *Daggerfall* può essere, a buon titolo, considerato la pietra miliare dei giochi su PC, almeno per quanto mi riguarda. Sulle ali dell'entusiasmo, decisi di andare oltre, puntai al titolo che tutti bramavano. Ormai tendevo a qualcosa di più. Sapevo, o meglio, immaginavo le potenzialità del PC; potevo permettermi qualcosa che sfruttasse appieno le sue caratteristiche, un gioco che decretasse il tramonto definitivo del 2D, in grado di portarmi verso una sorta di intrattenimento definitivo. Erano gli anni di *Tomb Raider*. Lara Croft, l'eroina agile e pettoruta del gioco, era dappertutto: sulle riviste, sui manifesti in città, in TV e fra i discorsi dei miei amici. Non avevo alternative, in fondo non le volevo, era lei che cercavo, ma ahimè non ero il solo...
Fui superficiale e mi mossi con ritardo: ricordo quella mattina di dicembre di tanti anni fa, setacciai almeno quattro negozi, ma *Tomb Raider* era esaurito. Disperazione videoludica da mordersi le mani. Ero in fibrillazione. Che fare? Le mie 50.000 lire chiedevano di essere spese, ma rimanevo lì indeciso sul da farsi, vagando alla ricerca di un titolo alternativo, quando la provvidenza vestita con gli abiti del commesso dell'ultimo negozio mi venne in soccorso. In basso a destra, dall'ultimo scaffale, estrasse una confezione colorata e me la porse, su di essa era impresso il titolo che più di tutti mi avrebbe accompagnato lungo la mia vita videoludica: *Civilization*. Ora, vi chiederete cosa diavolo abbiano a che vedere *Tomb Raider* e *Civilization*. La risposta è scontata: nulla. Ma sono sempre stato un tipo flessibile e così accettai il consiglio del venditore portando a casa *Sid Meier's Civilization II*. Fu uno spartiacque, abbandonai per sempre la strada dei giochi d'avventura classici, cui in un certo modo lo stesso *Daggerfall* si avvicinava, e divenni un accanito fan non solo della serie madre *Civilization*, ma anche di molti altri titoli ispirati alla strategia, quali *Age of Empires*.
Tuttavia, il primo amore non si scorda mai e, prendetelo come parere del tutto personale, uno strategico che si rispetti deve essere gustato con calma, con una tazza di caffè fumante accanto alla tastiera, senza la frenesia di dover muovere armate o unità sul video prima del computer: lo strategico per eccellenza deve essere a turni e Sid Meier lo aveva capito. Intanto, il tempo passava inesorabile. Furono anni di grandi passioni, davanti allo schermo ma anche tra amici e amiche, c'era la passione videoludica e quella più genuina che si consumava in modo silenzioso. Nei pomeriggi trascorsi davanti al monitor, tra omini virtuali che rincorrevano palloni e astronavi aliene in lotta tra loro, si vivevano i primi amori, le parole non dette, i segreti che solo alcuni sguardi rubati potevano rivelare. Al cospetto dello schermo e delle immagini grafiche sempre più perfette, i miei amici erano incapaci di dichiararsi a mia sorella, a me capitava lo stesso con le loro e così, con la scusa vigliacca di trascorrere pomeriggi in mia compagnia, ci contorcevamo il cuore costretti a impugnare un joystick, incrociando di tanto in tanto lo sguardo cercato.
Cambiando PC giunsero nuovi titoli e, in breve, la serie *FIFA* di EA SPORTS si affermò come il titolo di riferimento: era il 1996. [...] Trascorsi pomeriggi e serate intere con *FIFA*, ma l'influenza di *Civilization* colpì anche lì: caddi come una pera matura su *Football Manager* (all'epoca *Scudetto*) e fu l'inizio di intere notti insonni. [...]
Pirateria. Argomento scottante in cui, più o meno, tutti ci siamo imbattuti. Può darsi abbia seguito la massa, ma non ho scritto in fronte "idiota": se potevo acquistare un titolo a un quarto del prezzo normale perché non farlo? Cominciai a cavalcare quell'onda. Ognuno di noi, in fondo, aveva un amico vicino che scaricava e masterizzava, che scaricava e masterizzava... Giunsi a prendere anche dieci titoli al mese, ma ben presto collassai su me stesso incapace, per mancanza di tempo, di gestirne più di due/tre al mese. Era lussuria. E superficialità. Scelsi la quantità a dispetto della qualità, bramavo il titolo successivo ancor prima di finire l'ultimo, mi sentivo peccatore, ma continuavo a peccare. Poi, un giorno come un altro, giunse la notizia che lui, il mio amico, era stato "beccato". Finì la benzina e forse fu un bene (non certo per il mio amico), ma tornai su livelli più accettabili, di gestione e di morale. La passione, quella vera, dovrebbe essere un po' sofferta. Se è troppo facile, smarrisce la fiamma ardente che l'alimenta: col tempo lo capii.
Che tuffo nel passato. In fondo, ho raccontato a mio figlio quello che sono stato. Quanto tempo ho dedicato ai videogiochi? Troppo, forse, eppure ancora oggi, appena ho un momento libero, tra il lavoro e la famiglia, tra i figli e impegni vari, eccomi ancora seduto alla mia postazione videoludica. Sono maturato, lo posso dire. Non compro molti giochi, li scelgo con cura come un tempo, li sfrutto appieno, mi compiaccio anche della grafica che ha raggiunto livelli quasi da film, talvolta mi cimento negli sparatutto, che fra trama e leggi fisiche sono dei veri e propri gioielli (l'*Orange Box* di Valve fa bella mostra di sé accanto a libri e DVD), ma gli strategici rimangono il mio genere preferito. Sono un nostalgico, lo riconosco, ma sono anche pragmatico e non potevo tenere quello scatolone zeppo di CD e DVD ancora per molto. Ho scelto, allora, alcuni titoli; li ho riesumati letteralmente dalla cantina per portarli in casa, dargli una ripulita e trovargli un posto come si fa con i capolavori nei musei: *Civilization* e *Daggerfall*, *Syberia*, *Age of Empires* e *Quake*. Faccio parte dell'ultima generazione di giocatori di PC? Può darsi. Credo che il futuro dei videogiochi sia la console: lo dico con amarezza, perché chi gioca su PC, in fondo, cerca l'illusione di un controllo sulla macchina, dalla combinazione di tasti sulla tastiera al settaggio della grafica sino ai Mod. Tutto questo sulla console non avviene, almeno non per ora, chissà mai dove ci porterà la tecnologia, se penso che solo vent'anni fa Internet era sconosciuto... La console è immediata, diretta, infili il DVD e boom... ecco il gioco, i suoi controller sono sempre più interattivi, anzi addirittura non ci sono più, noi siamo il controller: come può competere il vecchio caro personal computer? Solo il futuro potrà rispondere a questa domanda. Intanto, mio figlio mi ha ascoltato con interesse e questo mi basta, ha chiesto di quella e di quell'altra copertina, lui che sta crescendo a *Mario Kart* e Wii. Nei suoi occhi, però, brillava qualcosa, una luce che credo di conoscere e la sera, a tavola, ha fatto una domanda a sua madre, parole che mi hanno stretto il cuore in



DIMENTICATI IN CANTINA Volete provare anche voi *Daggerfall*? Dal 2009 il gioco è disponibile in versione freeware sul blog di Bethesda!

---

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Perché, come scrive lueDiPa nel suo **Thread**, "I videogame costano così tanto?": Ciao ragazzi! Mi stavo chiedendo come mai i prodotti videoludici (soprattutto quelli console) vengono spesso a costare 50/60 o anche 90 euro? Rispetto, magari, ad altri prodotti d'intrattenimento, come per esempio i film? Eppure, il costo di produzione tra un film e un videogame non è molto diverso (anzi, talvolta, i film vengono a costare molto di più). Toglietemi questa curiosità. AdamWarlock apre la discussione: 90 euro? Ma quali? Detto ciò, gravitano tanti costi accessori intorno ai videogiochi nel Bel Paese. Non mi spiego altrimenti come, prendendoli dall'estero, arrivino a costare anche il 40% in meno. Continua razorback17: Molto incide l'IVA applicata in Italia; nel Regno Unito, un gioco nuovo per console non costa più di 40 euro. Per quanto riguarda i film, il concetto è un altro: tra cinema, televisione e pirateria molto più alla portata di tutti rispetto a quella del mondo videoludico, i motivi che giustificano i prezzi bassi sono moltissimi. Però, a sentire egomaster: Se pensi che i giochi del Super Nintendo costavano, una ventina d'anni fa, 100/150.000 lire, credo che i videogame siano tra le poche cose che sono crollate di prezzo. Su Steam, durante i saldi, trovi titoli AAA a 10 euro. Non mi pare che il costo dei videogiochi sia così eccessivo.

---

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

PROVARCI NON COSTA NULLA

z_RAVEN_z ha aperto, nel **Canale** "Mondo Computer", il **Thread** "A call for comunication *Half-Life 3*": Non sapendo se postare nella discussione riguardo le offerte Steam o in quella inerente i saldi, ho pensato di aprirne una nuova qui. Girando sia nel **Forum** sia sul sito di **GamesVillage.it**, non ho trovato nulla a riguardo, quindi volevo informare coloro che non fossero soliti bazzicare Steam, che è nato un gruppo – A Call for Communication (Half-Life) – con lo scopo di far sì che Valve esca almeno in minima parte dal silenzio che aleggia intorno allo sviluppo di *HL:EP3/HL3*. Con tale comunicato non si vuole mettere alcuna fretta a Valve: se ha bisogno di 10 anni per terminare il tutto ben venga, ma che dica qualcosa in merito, come ha sempre fatto per la community di *Left 4 Dead* o *Portal*. C'è qualcuno che ha le idee chiare in proposito, tipo lueDiPa: Tanto non servirà. Vero, ma tentare non costa nulla...

IN BREVE

nerd, che gestisce la rete server di protezione dei progetti scientifici. Comunque, qualcuno ruberà il progetto della *Revision 2.0*, con lo scopo di far del male all'umanità. Per fortuna, il Dottore, la protagonista femminile, svilupperà la *Revision 3.0* con cui il nostro genere sarà salvato. Una curiosità: una quindicina di anni fa, quando ancora andavo a scuola, in un numero di GMC trovai alcuni racconti scritti dai lettori e ciò mi spinse a scrivere delle storie (già scrivevo musica!). Uno di quei racconti aveva un'ambientazione medievale e alla fine del racconto si leggeva che il protagonista si staccava dal computer e metteva in pausa il videogioco medievale. Era fenomenale! Così, ho scritto anch'io un racconto basato sui videogiochi: "Il Mostro dell'Ultimo Livello". Si tratta di un breve thriller, basato sulla triste storia di Una Bomber, che ho quasi vissuto di persona, poiché ho abitato per 23 anni a Portogruaro (VE), una delle località più colpite dal mostro. Anche questo racconto si può trovare nel mio sito, all'interno di una raccolta di racconti.
Grazie dell'attenzione.

Corgiov

Quando si dice "che coincidenza"! Saremo lieti di inoltrare il tuo romanzo a Raistlin e lo invitiamo a farcene richiesta tramite e-mail qualora fosse interessato a leggerlo. Anzi, magari potrebbe persino decidere di procurarsi la versione stampata che proponi sul tuo sito. Grazie per la segnalazione, Corgiov. E in bocca al lupo per la tua carriera di scrittore: siamo felici di aver in qualche modo contribuito a far emergere in te questa vena artistica.

---

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

IL PICCHIADURO DEI DESIDERI

Non è certo il genere più in voga sul PC, ma quello dei picchiaduro è comunque un tipo di gioco che interessa al popolo di **GamesVillage.it**.
Il nostro Spriggan ha aperto il **Thread** "Sf x Tekken": Come alcuni sapranno, uscirà anche per PC l'ultimo picchiaduro di Capcom dove le due serie più importanti di questo genere si incontrano e scontrano. La versione PC apparirà qualche mese dopo quella console, probabilmente a giugno/luglio. Nubilus: Anche per PC? Ottimo, ma io aspetto *Tekken x Street Fighter*, che però come dice sempre Spriggan: Non è neanche in sviluppo attualmente, uscirà nel 2014 se va bene. Un'interessante precisazione in merito arriva dalla tastiera di Alucard82ita: Harada ha addirittura annunciato che, secondo i tempi dello sviluppo, potrebbero direttamente andare a farlo sulle next-gen, a parte PS Vita per le portatili. Inoltre, dati i precedenti, su PC ce lo scordiamo (credo).

"I videogiochi sono la più grande scoperta dell'uomo dopo il fuoco!"

Da Al di là del gioco – Marco

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

una morsa: "Mamma, ma giocavi anche tu a *Bolle Bolle*?"

Roberto B.

Degli oltre 18.000 caratteri della tua mail, caro Roberto, ho avuto la presunzione di estrarre i passaggi che ho ritenuto essere i più importanti. Perdonami, ma il testo integrale avrebbe praticamente occupato tutte le pagine dedicate alla posta dei lettori! Sappi, però, che ho letto più volte il tuo "racconto del racconto" e sono quasi riuscita a immaginare gli occhi curiosi del tuo bambino. Dici di aver dedicato molto, forse troppo tempo ai videogiochi, ma quel tempo è stato utile per permetterti di condividere (attraverso la narrazione, appunto) una parte importante della tua vita con tuo figlio che, se non ho capito male, ha covato la fatidica domanda finale dall'ora di pranzo alla cena. Chissà quante storie fantastiche avrà immaginato, nel frattempo, basandosi su quello che gli hai narrato! Un bacio a entrambi.

AL DI LÀ DEL GIOCO

Cara Nemesis,
è da quattro anni che vi seguo e volevo complimentarmi e ringraziarvi per il magnifico lavoro svolto con la rivista. Ma non è per questo che ti scrivo. I videogiochi vengono visti da molte persone (anche se stanno diventando ormai una minoranza) come male e non come forma d'intrattenimento e di creatività. Un aspetto fantastico dei videogiochi è la trama: pensiamo a quanto ci ha fatto riflettere e a come ci ha posto davanti a scelte difficili quella di *The Witcher* (ma anche quella di *Mass Effect*). Trama che, spesso, ci ha messo in gioco, obbligandoci a imporci delle priorità e a sviluppare un pensiero autonomo. Ma non sono solo i grandi GdR a toccarci così nel profondo. Giocando a *Spiral Knights*, per esempio, mi sono trovato a fare un dungeon con un ragazzo russo. Prima di iniziare, ci siamo salutati e, visto che ci conoscevamo da un po', ci siamo chiesti come andava. Lui era triste a causa dei problemi a scuola. Allora gli ho chiesto se il problema fossero i voti, i compagni o i professori. No, il problema era la scuola, la scuola russa e questo mi ha portato a informarmi in merito a un argomento di cui sapevo quasi nulla. Ciò mi ha toccato (forse perché sono un ragazzo dalla grande empatia) e, semplicemente giocando, ho arricchito il mio bagaglio culturale, non solo di informazioni come negli adorati *Age of Empires*, ma proprio di esperienze. Con questo non voglio offendere nessuna persona che lavora o crede nel sistema educativo russo, ma solo riportare un esempio accaduto. Ciò mi ha fatto riflettere sui videogiochi, su come sono nati e su come si stanno evolvendo, e mi ha reso felice pensare di partecipare a questo percorso, di cui stiamo raccogliendo ottimi frutti. I videogiochi sono la più grande scoperta dell'uomo dopo il fuoco! Cara Nemesis, grazie per la tua disponibilità e scusa se questo evento può sembrare poco, ma per me è stato importante. Un fedele appassionato giocatore e modder.

Marco

Quanto entusiasmo, Marco! Dai, dopo il fuoco mettiamoci almeno la ruota, prima dei videogiochi! Scherzi a parte, mi fa piacere che anche attraverso un hobby da alcuni considerato alienante, se non addirittura nemico della socialità, tu abbia trovato uno spunto per riflettere che ti ha empaticamente avvicinato a un ragazzo che abita così distante da te. Come potrebbe sembrarmi una cosa da poco? Ti abbraccio.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

TRASFERIMENTO FILE

Passiamo ora a esplorare i **Canali** che trattano di ciò che i videogiochi li fa girare, ossia il computer. Il **Forum** di **GamesVillage.it** mette a disposizione degli utenti "Hardware – Discussioni generali" ed è proprio qui che tjoe1bkhjtqxm ha aperto il **Thread** "È possibile trasferire dei file da un PC all'altro collegandoli con un cavo?": Non si può, vero, trasferire dei file da un PC all'altro collegandoli con un cavo USB o Ethernet? Non esiste un cavo apposito da acquistare per fare questa cosa? Il primo ad aiutare tjoe1bkhjtqxm è tumizz: Un cavo Ethernet è sufficiente. Se i PC non sono troppo vecchi, va bene un cavo qualsiasi, altrimenti ne serve uno incrociato. Partecipa anche Whiteblake: Certamente puoi usare un cavo Ethernet. Io sposto i file da un PC all'altro collegandoli entrambi al router. È anche possibile farlo collegandoli direttamente uno all'altro senza il rounter in mezzo. Vero, ma come sottolinea mErLoZZo: Se non c'è un router in mezzo, bisogna impostare a mano degli IP coerenti? L'autosensing sui router è sempre più diffuso, ma decisamente andrei con un cavo incrociato per togliermi ogni dubbio in tal senso.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

FLOPPY DISC A CHIP

Quando sorge un problema hardware, basta fare un salto sul **Forum** di **GamesVillage.it** per trovare le soluzioni del caso, interrogando gli esperti. Lo ha fatto evilkenevi, che nel **Canale** "Hardware – Problemi tecnici e consigli per gli acquisti" ha aperto il **Thread** "Problema avvio PC dopo cambio processore": Ragazzi, ho acquistato un Intel E5700 per sostituire l'E4500. Ho installato correttamente il nuovo processore, ma all'avvio, dopo, il primo bip d'accensione, ne sento un'altro. Poi arriva, durante la fase di caricamento, la solita finestra che permette di accedere al BIOS, ma qui si blocca tutto e non posso più effettuare alcuna azione. La scheda madre è una G31T-M2. Che sia un problema di aggiornamento di quest'ultima? **Master94ga** parte diretto con due domande: Hai messo l'ultimo BIOS? Il processore funziona?, seguite a ruota da una terza posta da x BlackCat x: Hai fatto un reset del BIOS? Evilkenevil ammette di non aver fatto: Nulla del genere. Non sapevo che si dovesse fare. Dal 2007, anno di acquisto, ho formattato il PC solo due volte. Tre giorni fa, ho cambiato la scheda grafica che funziona alla perfezione. Il BIOS penso non sia mai stato toccato. Mi indicate come procedere? Detto, fatto. Grazie a floop: Vai sul sito del produttore della scheda madre, trova la tua nella sezione download/support e poi scegli l'ultima versione disponibile del BIOS. Scarichi e crei un disco d'avvio con sopra il BIOS in questione. Altrimenti, torni al vecchio processore, scarichi e, con un programma del produttore, dovresti riuscire ad aggiornare il BIOS senza floppy.

Redattori Per Gioco King's Bounty Armored Princess

Questa lettera si aggiudica il gioco *LEGO Harry Potter: Anni 5-7*!

NON è passato tanto tempo dall'ultimo capitolo della saga *King's Bounty*, ma FX Interactive ne ha già lanciato un altro, ancora più bello, ancora più interessante e divertente.

La storia di *King's Bounty Armored Princess* è legata al precedente episodio: dopo la sconfitta di Baal, signore del male, la principessa Amelie (che è ora diventata un'adolescente) intraprende il suo viaggio nelle terre di Teana alla ricerca del valoroso cavaliere Bill Gilbert.
La missione principale assegnata nell'isola di Debir dal Re Friedrick in tutto il gioco è una sola: recuperare le gemme degli dei di Teana per poi invocarli. Baal è tornato più forte che mai e più agguerrito rispetto al passato: bisognerà avere un esercito ben preparato e numeroso per sconfiggerlo. *King's Bounty Armored Princess* presenta interessanti novità, tanto per cominciare il nostro cavallo, che nel precedente capitolo camminava soltanto, è capace di volare (e accorciare, così, i tempi del viaggio) e per sbloccare terre bisognerà lottare per delle carte nautiche che indicheranno le rotte necessarie a raggiungerle.
L'aspetto estetico risulta abbastanza gradevole, e per chi possiede degli occhiali 3D è prevista la possibilità di attivare la visualizzazione tridimensionale. Questo fattore fa guadagnare qualche punto alla grafica, che può contare anche su texture di buona fattura. Lo stile di combattimento è analogo al precedente capitolo e, per rendere le cose leggermente più facili, fin dall'inizio del gioco possiamo scegliere un draghetto che ci aiuterà in tutto il cammino. Naturalmente, questi avanzerà di livello e sbloccherà alcune abilità che andranno via via migliorando. Il gioco è abbastanza lungo, infatti dedicheremo alla missione principale circa sessanta ore; gli appassionati e i più spericolati che vogliono approfondire la questione si dedicheranno anche alle missioni secondarie, che innalzano la longevità del titolo fino alla durata di circa un centinaio di ore. Per combattere seriamente con i nemici, è consigliabile impostare il livello avanzato, dato che a difficoltà bassa e media gli avversari si fanno sorprendere facilmente.
Le truppe sono le stesse che abbiamo imparato a conoscere dal precedente episodio, ma appaiono più forti e gli unicorni neri sono una piacevole aggiunta, che dà un tocco "oscuro" al gioco. Gradita anche l'idea di inserire nella confezione una mappa del mondo di Teana e i guardiani che dovremmo sconfiggere. La serie di *King's Bounty* rispecchia lo stile di gioco di *Might and Magic* e questo secondo capitolo sarà emozionante per tutti gli appassionati di giochi di ruolo.

Alex

King's Bounty Armored Princess è una riuscita sintesi tra strategia e gioco di ruolo, e ha come protagonista una fiera principessa guerriera.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

84_ambra
Fabietto
Ila<3
Ivann70
Jakub1996
karlax
LordAxe
Mauri
Meggio94
Samuele
Saverio
Tiberiu

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1. Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura. Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2. Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

I "Fantasmi" stanno per tornare!

SVILUPPATORE Ubisoft Paris **GENERE** Sparatutto tattico in terza persona
CASA Ubisoft **INTERNET** http://ghostrecon.it.ubi.com

È dal 2007 che non abbiamo un nuovo gioco dedicato al mondo di "Ghost Recon", e la coppia Tom Clancy/ Ubisoft, dopo averci deliziato con l'ottimo *Advanced Warfighter 2*, sembrava aver messo in naftalina la celebre serie bellica dedicata ai "Fantasmi".

In seguito ad annunci e ritardi (lo sviluppo del gioco è iniziato nel 2009), finalmente *Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier* si appresta a diventare realtà. Per chi non conoscesse i "Fantasmi", facciamo un breve riepilogo: si tratta di soldati d'élite (appartenenti alle forze speciali statunitensi) super addestrati e dotati di un equipaggiamento bellico tecnologicamente all'avanguardia, specializzati nel portare a termine missioni praticamente impossibili.

Dal titolo del gioco, poi, si evince come questo nuovo capitolo della serie sia ambientato in un prossimo futuro. Nei panni del sergente John Kozak, un nuovo membro della squadra Ghost, ci troveremo a guidare il team (composto da tre vecchie conoscenze) per sventare un complotto internazionale. I nostri "Fantasmi" combatteranno da una parte all'altra del Globo, in una classica visuale in terza persona, affrontando condizioni climatiche e teatri di battaglia completamente differenti: dal caldo africano fino al freddo polare, per otto spettacolari ambientazioni

"I NOSTRI FANTASMI COMBATTERANNO DA UNA PARTE ALL'ALTRA DEL GLOBO"

che fanno corollario a una campagna single player della durata di una decina d'ore. Una delle grandi novità portate in dote da *Ghost Recon: Future Soldier* è di poter affrontare la dozzina di missioni che compongono la storyline principale in cooperativa (fino a quattro giocatori), perché il titolo sviluppato da Ubisoft punta decisamente sul gioco di squadra: stiamo parlando di un'unità composta da quattro soldati armati fino ai denti e addestrati per fronteggiare un esercito intero. La necessità di mimetizzarsi e sfruttare in modo adeguato i ripari, così come la capacità di coordinare tempestivamente i movimenti tra i membri del team sono requisiti fondamentali per sopravvivere. Anche perché, in *Ghost Recon: Future Soldier*, morire è facile, indipendentemente dall'equipaggiamento in dotazione.

Per quanto riguarda il comparto grafico, il titolo di Ubisoft sembra avere le carte in regola per regalare ai giocatori un'esperienza bellica di prim'ordine, così come il multiplayer online, che permetterà sfide fino a 16 partecipanti in un numero imprecisato di modalità di gioco. Queste ultime verranno svelate nei prossimi mesi: state con noi per saperne di più. GIOCHI COMPUTER

MODALITÀ GUNSMITH

Una delle novità di *Ghost Recon: Future Soldier* è rappresentata dalla modalità GunSmith, che permetterà di modificare nei dettagli ognuna delle 52 armi offerte dal gioco. Selezionando una o più parti aggiuntive tra le 49 disponibili, si creerà lo strumento d'offesa dei propri sogni (si parla di un milione di combinazioni possibili). Nella versione per Xbox 360, tramite il sensore Kinect, sarà consentito smontare le armi e modificarle (tramite il movimento delle mani): non sappiamo ancora se questa caratteristica verrà introdotta anche nella versione PC, ma dopo l'arrivo di Kinect per i nostri computer è ipotizzabile.

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER VI ESALTERÀ PERCHÉ:

- La campagna in cooperativa a quattro giocatori promette bene!
- La modalità GunSmith è un'ottima variazione sul tema.
- Si potrà combattere con un equipaggiamento tecnologicamente avanzato.
- Il multiplayer online si annuncia infuocato.

In alcune situazioni, si potrà richiedere "l'aiuto da casa": grazie a droni da combattimento aerei e terrestri.

Il combattimento in corpo a corpo rivestirà un ruolo primario in questo episodio.

Mimetizzarsi non è mai stato così facile.

Grazie al "Cross-com", lo strumento tattico di squadra definitivo, si potranno coordinare gli attacchi.

ATTENDERE PREGO!
La squadra Ghost sarà pronta a entrare in azione con il caldo estivo.

SCOOP
DATA DI USCITA
ESTATE 2012

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Paris
- **Provenienza:** Francia
- **Inizio carriera:** 1986
- **Storia:** Lo studio francese del colosso Ubisoft ha sviluppato per PC titoli quali *XIII* e il prossimo *Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier*. Tra i giochi sviluppati per altre piattaforme videoludiche citiamo diversi episodi delle serie *Rayman*, *Just Dance*, *Rayman Raving Rabbids* e *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter*.
- **Li conosciamo per:** *XIII*



Riscrivere le leggi della gravità, cavalcare con i leggendari Rohirrim, saltare da una piattaforma all'altra, gareggiare per l'oro olimpico e derapare a tutta velocità: vi piace come programma del mese?

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

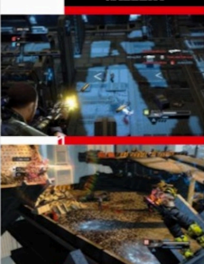
A cura di Raffaello Rusconi

Sparatutto in terza persona

INVERSION

A testa in giù, sfidando le forze gravitazionali!

GALLERY



I lettori più attenti di GMC si sarebbero aspettati di trovare *Inversion* non sulle pagine delle News, bensì in quelle dedicate alle recensioni.

Lo sparatutto in terza persona, che ben ci aveva impressionato in una recente visita negli studi di Saber Interactive (ricordate l'interessante *TimeShift*?), avrebbe dovuto essere disponibile nei negozi lo scorso febbraio. Namco Bandai (il colosso che produce il suddetto titolo) ha deciso, in collaborazione con il team di sviluppo, di posticiparne la pubblicazione a un generico "primi mesi del 2012" (anche se voci non confermate parlano di fine marzo) per limare alcuni aspetti del gioco.

Inversion è uno sparatutto in terza persona piuttosto originale che ci permetterà di manipolare a piacimento le leggi della gravità. Dopo averci fatto rallentare, bloccare e riavvolgere il tempo, Saber Interactive questa volta ci consentirà di sollevare e scagliare oggetti, di capovolgere persino un'intera mappa di gioco (compresi i nemici) tramite un marchingegno diabolico che può cambiare/riscrivere le leggi della fisica. Per esempio, potremo prendere una vettura e usarla come scudo oppure lanciarla come un proiettile, costringendo i nemici a spostarsi e uscire allo scoperto. Ma non si parla solo di sconfiggere gli invasori, bensì anche di risolvere puzzle ed enigmi di vario tipo. Il motore fisico (Havok) permetterà una distruzione degli scenari di gioco estremamente realistica. L'aspetto narrativo, invece, non vincerà il premio Oscar per la "miglior sceneggiatura", anche perché si tratta della solita storia con malvagi alieni pronti a invadere il nostro pianeta (nello specifico, una cittadina statunitense) e due poliziotti pronti a salvare la Terra in perfetto stile Bruce Willis. In che modo? Rubando ai cattivoni i loro potenti strumenti in grado di manipolare le leggi gravitazionali.

Saber Interactive, oltre a sviluppare un'interessante campagna single player, ha puntato in modo massiccio sul multiplayer online, sviluppando una serie di originali modalità che dovrebbero far felici anche i veterani dei deathmatch.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



Il comparto multiplayer si annuncia entusiasmante, con modalità studiate ad hoc per sfruttare i cambi gravitazionali.

"Potremo prendere un'auto e usarla come scudo oppure lanciarla come un proiettile"

Il motore grafico creato da Saber Interactive pare avere le carte in regola per gestire in modo efficace questi combattimenti dinamici.

Data di uscita: primo trimestre 2012
Internet: www.inversion.com

Piattaforme

RAYMAN ORIGINS

Un coloratissimo bentornato a Rayman!

A più di quindici anni dalla pubblicazione del primo indimenticabile *Rayman*, il prossimo 29 marzo anche i giocatori PC potranno gustare le nuove avventure della celebre melanzana di Ubisoft creata dal geniale Michel Ancel.

Nel nuovo incredibile e coloratissimo episodio intitolato *Origins*, il buon Rayman dovrà liberare la Radura dei Sogni dagli abitanti della Terra dei Morti Lividi. Per fortuna, il nostro eroe non sarà solo ma verrà aiutato in questa difficile missione dal suo miglior amico Globox e dai Teens, due simpatici maghetti. La qualità di questa produzione targata Ubisoft lascerà bocca aperta i fan dei giochi di piattaforme: ogni livello che si affronta (ce ne sono 60 in totale) è una gioiosa sorpresa per gli occhi e per il joypad. Il level design si annuncia a dir poco eccezionale, con un uso sapiente dei checkpoint mescolato a una direzione artistica a dir poco strabiliante, il tutto sublimato dalla magia del 2D. Insomma, *Rayman Origins* potrebbe candidarsi al titolo gioco di piattaforme dell'anno.



Non avete mai giocato all'originale *Rayman*? È il momento di rimediare!

Data di uscita: 29 marzo 2012
Internet: http://raymanorigins.it.ubi.com

MMORPG

THE LORD OF THE RINGS ONLINE RIDERS OF ROHAN

I Rohirrim arrivano in carica nel MMORPG di Turbine!

Chi non ha mai sognato di visitare Edoras, la capitale del Regno di Rohan ne "Il Signore degli Anelli"?

I fan dei MMORPG potranno realizzare questa fantasia con la nuova espansione dedicata a *The Lord of The Rings Online* e intitolata *Riders of Rohan*. I cavalieri del Mark si annunciano più combattivi che mai: il "level cap" è stato portato a 85 (con l'introduzione di otto nuove abilità), mentre debutterà il combattimento a cavallo, limitato ad alcune aree di gioco (si parla delle Pianure Orientali). Sappiamo che si tratterà di un'espansione piuttosto corposa (si potranno, tra l'altro, visitare luoghi suggestivi come Amon Hen o la foresta di Fangorn) che dovrebbe introdurre piccoli ma graditi miglioramenti anche alle meccaniche di gioco. Ricordiamo che *The Lord of the Rings Online* è disponibile da più di un anno nel formato free-to-play (gratuito), ma non abbiamo ancora informazioni precise al riguardo per *Riders of Rohan*.



Data di uscita: fine 2012
Internet: https://trial.turbine.com/lotro.php

GMCNEWS

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Alan Wake	Remedy	Inverno	🟢
Aliens: Colonial Marines	Sega	2012	🟢
BioShock Infinite	2K Games	2012	🟠
Borderlands 2	2K Games	2012	🟠
Brothers in Arms Furious 4	Ubisoft	2012	🟠
Darksiders 2	THQ	2012	🟠
Diablo III	Activision Blizzard	2012	🟢
DiRT Showdown	Codemasters	Maggio	🟢
Dishonored	Bethesda	2012	🟠
Far Cry 3	Ubisoft	2012	🟠
Ghost Recon Online	Ubisoft	Estate	🟠
Ghost Recon Future Soldier	Ubisoft	Estate	🟢
Guild Wars 2	NCsoft	2012	🟢
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2012	🟠
Hitman Absolution	Square Enix	2012	🟢
Inversion	Namco Bandai	Primavera	🟢
Mass Effect 3	EA	Marzo	🟢
Max Payne 3	Take Two	Maggio	🟠
MechWarrior Online	Infinite Game	Estate	🟢
Metro: Last Light	THQ	2012	🟠
PlanetSide 2	SOE	2012	🟠
Prey 2	Bethesda	Marzo	🟠
Prototype 2	Activision Blizzard	Luglio	🟢
Rainbow 6: Patriots	Ubisoft	2013	🟠
Resident Evil Operation Raccoon City	Capcom	Marzo	🟢
Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Aprile	🟢
Secret Files 3	Deep Silver	2012	🟢
Spec Ops: The Line	2K Games	2012	🟢
StarCraft II: Heart of the Swarm	Blizzard	2012	🟢
Subversion	Introversion	2011	🟠
The Secret World	EA	Aprile	🟢
Tomb Raider	Square Enix	2012	🟠
Torchlight II	Runic Games	Inverno	🟢
Warhammer 40.000: Dark Millennium Online	THQ	2012	🟠
Wildstar	NCsoft	2012	🟠
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	2012	🟠
XCOM	2K Games	2013	🟠

Sparatutto in prima persona

BIOSHOCK INFINITE

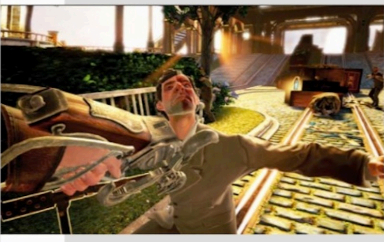
Ken Levine si confessa ai microfoni di GMC.



La dolce Elizabeth e la modalità 1999: un connubio tutto da scoprire.

Tra gli sparatutto più attesi del 2012, nelle prime posizioni troviamo *BioShock Infinite*.
Abbiamo avuto l'occasione di scambiare quattro chiacchiere con Ken Levine, il deus ex machina di Irritational Games, il quale ci ha parlato della misteriosa "modalità 1999" del suo atteso sparatutto. Si tratta di una modalità di gioco particolarmente impegnativa, che ci richiederà di scegliere delle specializzazioni precise e di focalizzarsi su di esse, oltre a un uso accurato delle armi e a una gestione precisa di parametri quali energia e salute. Persino il respawn del personaggio sarà più difficile del solito!
Insomma, il buon Levine, da vecchio hardcore gamer, vuole mettere alla prova le nuove generazione di videogiocatori. Che ne pensate? Mandate una lettera/e-mail alla bella Nemesis.

Data di uscita: 2012
Internet: www.irrationalgames.com

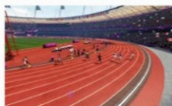


Multi evento sportivo

LONDON 2012

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE DEI GIOCHI OLIMPICI

La prossima estate, lo sport tornerà protagonista sui nostri PC.



Le Olimpiadi hanno sempre un sapore un po' speciale, anche in ambito videoludico.
In occasione di Londra 2012, Sega non ha perso tempo e ha messo in cantiere un titolo multi evento dedicato alla manifestazione sportiva più gettonata degli ultimi anni. Si parla di oltre 30 discipline olimpiche (con alcune primizie assolute) e di una riproduzione certosina di tutti gli stadi in cui si disputeranno gli eventi. Un'altra gradita novità è rappresentata dalla possibilità di gareggiare online per le medaglie grazie all'introduzione di speciali classifiche globali. Si parla anche di una competizione online a nazioni (in base alle performance dei singoli giocatori, ogni stato salirà o scenderà nel medagliere ufficiale). Non sappiamo ancora se la simulazione olimpica di Sega sfrutterà il supporto al sensore Kinect come la sua controparte per Xbox 360. Nel frattempo, consigliamo di fare un po' di stretching.

Data di uscita: giugno 2012
Internet: www.olympicvideogames.com/london2012/

Gioco di guida

DIRT SHOWDOWN

La potenza è nulla senza controllo!





Il nuovo episodio della serie *DiRT* svolta decisamente verso l'arcade, proponendo un modello di guida ispirato a indimenticabili classici quali *Destruction Derby* o *Sega Rally*, tanto per restare in tema.
Non preoccupatevi: i ragazzi di Codemasters stanno lavorando contemporaneamente anche al nuovo *DiRT 4*, ma con *Showdown* puntano ad accaparrarsi quei piloti virtuali che sono alla ricerca di velocità allo stato puro, divertimento e spettacolarità. Preparatevi a gustare sensazionali incidenti, a battaglie online fino a otto giocatori e a una modalità Carriera da scoprire. Il tutto verrà gestito da una versione adeguatamente potenziata dell'EGO Engine, il motore grafico che ha mosso finora, con successo, le serie *DiRT*, *GRID* e *F1*.

Data di uscita: maggio 2012
Internet: www.codemasters.com

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

CONTEST ELSWORD

Giochi per il Mio Computer bandisce un contest per dare gloria a nuove temibili armi fantasy!

Ogni eroe fantasy ha dalla sua parte tanto coraggio, riflessi rapidi e delle armi da cui non si separerebbe mai. A queste fedeli compagne di mille battaglie, i prodi guerrieri attribuiscono nomi che, con il tempo, incutono timore negli avversari. Basta un po' d'immaginazione e le vostre armi preferite potrebbero farvi vincere fantastici premi!



I PREMI IN PALIO

Partecipando al Contest, potrete aggiudicarvi questi fantastici premi:

1° CLASSIFICATO
Un mouse Logitech + il mousepad di Elsword



2° CLASSIFICATO
Un Voucher da spendere in gioco del valore di 25 euro + il mousepad di Elsword

3°, 4° e 5° CLASSIFICATO
Il mousepad di Elsword

Come partecipare

Ciò che vi chiediamo è di **battezzare con un nome epico la vostra arma di gioco preferita.** Fate volare la fantasia, scrivete e inviateci via e-mail il **nome della vostra arma**: l'importante è che sia **altisonante e impaurisca i nemici al solo sentirlo pronunciare.**

Inviate il nome della vostra arma preferita all'indirizzo:
contest.blog.gmc@sprea.it

La redazione di GMC sceglierà, a proprio insindacabile giudizio, i cinque nomi più evocativi, premiandone gli autori. È consentito l'invio di un solo nome; in caso contrario, verrà preso in considerazione il primo pervenuto.

I nomi delle vostre armi preferite vanno inviati solo via e-mail a **contest.blog.gmc@sprea.it** entro e non oltre la mezzanotte del **29 marzo 2012**

LA REGOLA E' UNA SOLA

Per giocare a SUDOKU si deve riempire la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano le cifre da 1 a 9 una sola volta. Per esempio, una riga è formata da 9 quadretti. In ciascuno dei quali va scritta una cifra scelta tra 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Nella riga ciascuna cifra deve comparire una sola volta. Ci sono 9 righe e in ciascuna vale sempre la stessa regola: Sempre la stessa regola vale anche per le colonne. Ci sono 9 colonne, da riempire con le stesse cifre da 1 a 9, senza che si ripetano. Infine ci sono i riquadri 3x3, per un totale di 9 quadretti. In ciascun riquadro ogni cifra a 1 a 9 deve comparire una sola volta. Il gioco consiste nel riempire di cifre tutte le 81 caselle, rispettando contemporaneamente le regole per le righe, le colonne e i riquadri.

8				9			3	
	6		5		3		2	
		9	2			1	7	6
6					9	4		
	1		8	2	7		6	
		8	6					3
3	8	7			5	2		
	4		9		2		5	
	5			7				8

Difficoltà semplice

ISTANTANEA SU: *TAKE ON HELICOPTERS*

- **Casa:** FX Interactive/ Bohemia Interactive
- **Sviluppatore:** Bohemia Interactive
- **Genere:** Simulatore di elicottero
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB PS 3.0
- **Internet:** www.fxinteractive.com/it/home.htm
- **Nei Negozi:** Marzo
- **Perché aspettarlo:** I simulatori di volo sono di solito associati a "gente seria che gioca in modo serio". È bello, dunque, vedere un prodotto sviluppato con la cura e il realismo cui ci ha abituato Bohemia Interactive unito al genere di trama e situazioni adrenaliniche tipiche di titoli per pubblici più vasti. La possibilità di scegliere tra modelli di volo più o meno complessi, inoltre, garantirà a ognuno di decidere come vorrà divertirsi.



All'inizio della campagna, seguiremo un "breve corso" di pilotaggio per elicotteri civili.

Il gioco propone anche sfide classiche, come attraversare un certo numero di "anelli" in un tempo predeterminato.

IL VIETNAM... PIÙ O MENO

Tom Larkin, il personaggio che interpretiamo, ha servito in passato nell'esercito degli Stati Uniti, e la trama di *Take On Helicopters* presenta ogni tanto dei "flashback" in cui rivivremo le sue passate esperienze belliche nel "Sudest asiatico". Mettiamo il nome della regione tra virgolette non solo perché l'area geografica non è meglio definita, ma anche perché la mappa (in verità assai scarna) ricorda più l'Afghanistan con "spruzzate" desertiche che richiamano l'Iraq, piuttosto che il Vietnam. Anche l'età relativamente giovane di Tom, unita al fatto che la trama è ambientata ai giorni nostri, suggerisce che, in origine, gli sviluppatori avessero pensato per il personaggio un passato di pilota nei conflitti più recenti tra quelli che hanno visto coinvolti gli Stati Uniti.
Un "cambiamento dell'ultimo minuto" davvero curioso.



TAKE ON HELICOPTERS

Quei temerari di Bohemia Interactive sulle macchine volanti...

LA CAVALCATA DI FX INTERACTIVE

***Take On Helicopters* verrà distribuito nel nostro Paese da FX Interactive, in versione inscatolata, tradotto e doppiato in italiano, completo di tutti gli aggiornamenti, con la guida strategica in regalo, e venduto al prezzo di 19,95 euro.**

NOTA per la serie di realistici simulatori di combattimento *ArmA: Armed Assault*, la società di sviluppo ceca Bohemia Interactive si è costruita un nome di tutto rispetto tra i fan della "simulazione a tutto campo": quella, per intenderci, che include in un solo pacchetto la possibilità di agire come fante, carrista e pilota di velivoli di vario tipo nei letali campi di battaglia contemporanei.

In attesa del già rumoreggiato *ArmA 3*, i ragazzi di Bohemia stanno però per sorprenderci con un gioco che, più che a un romanzo di Tom Clancy, sembra ispirato a telefilm classici come "A-Team". *Take On Helicopters*, infatti, ci fa tuffare all'interno di una complessa trama ambientata tra i grattacieli (nonché i cieli stessi) della moderna Seattle. I protagonisti sono due fratelli, Joe e Tom Larkin, che hanno ereditato dal padre una società aeronautica in crisi di liquidità e autostima.

A peggiorare le cose, c'è il fatto che Joe, a causa di un grave incidente, non è più abilitato al volo, e spetta quindi a noi, nei panni di Tom, balzare come una cavalletta impazzita per la regione di Seattle cercando di riportare l'azienda agli antichi splendori – il tutto senza trascurare la malvagia mega-corporazione che vuole metterci i bastoni tra le ruote.

Abbiamo scritto che i protagonisti sono i fratelli Larkin, ma è più corretto affermare che le vere star della storia sono i numerosi modelli di elicottero che Tom si troverà a pilotare, ognuno ricostruito, in prestazioni e funzionalità operative, con la cura cui Bohemia ci ha abituato. Tutto ciò si dipana in una trama composta da missioni collegate nella quale dovremo affrontare praticamente ogni tipo di incarico tra quelli che rendono l'elicottero un elemento indispensabile della società contemporanea, dal trasporto di V.I.P. (i quali possono avere richieste assurde che mettono alla prova la nostra abilità di pilota) alla funzione di supporto in situazioni d'emergenza (come l'evacuazione di feriti).
Mentre le missioni attraverso cui si svolge la trama sono fisse, *Take On Helicopters* richiede anche a Tom di gestire i conti dell'azienda: completarle nel modo migliore (con l'aggiunta di occasionali obiettivi secondari) sarà quindi cruciale e, se ben gestita, la nostra attività ci consentirà di acquistare nuovi velivoli.
Uno dei piatti forti nel menu di *Take On Helicopters* è la minuziosa ricostruzione della regione di Seattle, che gli sviluppatori hanno ricreato con qualità quasi fotorealistica basandosi su una versione avanzata del motore di *ArmA II*. Dai grattacieli del centro ai campi da golf delle aree residenziali per ricchi, e dalle installazioni portuali alla famosa torre "Needle", la città di Microsoft e dei Nirvana viene presentata con un livello di dettaglio mai visto prima in una simulazione di volo (o di qualunque altro tipo), neppure in *Flight Simulator X*.
Tutto ciò non ha una funzione solo estetica, visto che saettare a bordo di una bizzosa libellula meccanica nella giungla di cemento, acciaio e cristallo di "downtown" Seattle fa parte dello spirito alla "blockbuster hollywoodiano" del gioco. La metropoli dello stato di Washington offre, nella sua mappa di oltre 3.500 chilometri quadrati virtuali, una quantità di ambienti sufficiente a garantire varietà nelle diverse missioni (più di 30), oltre a consentire, per chi vuole rilassarsi, sessioni di volo libero in una delle regioni più belle degli Stati Uniti.

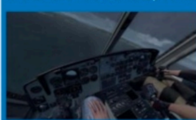
Insieme alla campagna, *Take On Take On Helicopters* offre un tutorial completo, una lista di "sfide" (con obiettivi e tempi prefissati che ci inviteranno, una volta completate, a battere i "record" ottenuti), missioni indipendenti (rese ancora più interessanti da elementi che vengono casualmente generati ogni volta), un editor di missioni personalizzate che i veterani di *ArmA II* riconosceranno immediatamente, e una modalità multiplayer in cui potremo cooperare o competere con altri piloti virtuali.
Mentre altri titoli, come lo stesso *Flight Simulator* o alcuni simulatori bellici, offrono "trame" a supporto delle missioni, queste sono generalmente poco più di descrizioni superficiali funzionali alla presentazione della situazione (o "diari bellici" d'immaginari piloti). È la prima volta, a nostra memoria, che un simulatore di volo ci fa immergere in una situazione narrativa complessa e dinamica che si svolge sia fuori sia dentro l'abitacolo, grazie al costante flusso di dialoghi e comunicazioni via radio. Aggiungete la possibilità di scegliere il proprio livello di complessità del modello di volo e vedrete come *Take On Helicopters* promette, in definitiva, di offrire qualcosa a tutti.



"RIVIVREMO UNA TRAMA DEGNA DI UN FILM DI HOLLYWOOD NEI CIELI DI SEATTLE"

DIMMI COME VOLI

Take On Helicopters prevederà tre livelli di difficoltà, per piloti "principianti", "esperti" e "veterani". Il primo permette di controllare i vari velivoli con relativa facilità (pur se un elicottero è abbastanza diverso da un aereo da richiedere un "corso specializzato" anche a chi ha già familiarità con le simulazioni di volo), mentre l'ultimo, promette Bohemia, ricostruirà con fedeltà le complesse operazioni necessarie per balzare da un luogo all'altro, dalla procedura di accensione dei motori al controllo del velivolo. Missioni, sfide e volo libero potranno comunque essere affrontati con il livello di difficoltà preferito.



Tra le molte variabili simulate nel modello di volo c'è "l'effetto suolo".

Tra i velivoli simulati c'è il Marine One, l'elicottero del Presidente degli Stati Uniti.

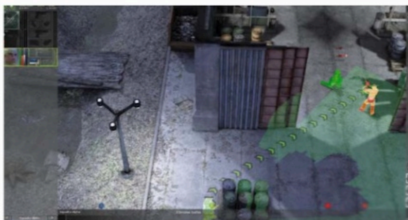
NUOVE AVVENTURE

L'editor di missioni di *Take On Helicopters* potrebbe rivelarsi la chiave di volta della longevità del titolo. I giochi di Bohemia sono da sempre supportati da una comunità di entusiasti che, negli anni, ha dimostrato di saper produrre materiale di qualità elevatissima. In particolare, data anche la natura di "simulatore di emergenze civili" del gioco, siamo curiosi di vedere se ispirerà qualche appassionato di *Emergency 4*, sempre edito da FX Interactive.

ANTEPRIMA

ISTANTANEA SU: *JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION*

- **Casa:** Kalypso Media
- **Sviluppatore:** bitComposer Games
- **Genere:** Strategia
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core 1,8 GHz, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, 2 GB RAM, 3 GB HD
- **Internet:** www.jaggedalliance.com
- **Nei Negozi:** Imminente
- **Perché aspettarlo:** La serie *Jagged Alliance* si è sempre distinta per l'approccio strategico e l'elevata sfida offerta al giocatore. La nuova impostazione "pianifica e vai" ha tutte le carte in regola per non deludere i fan della saga e per catturare l'attenzione di nuovi appassionati.



Pianificare le proprie mosse è fondamentale per portare a casa la pelle.



L'Intelligenza Artificiale degli avversari sembra abbastanza competitiva!

PROFESSIONE MERCENARIO

L'agenzia A.I.M può servirsi di una sessantina di mercenari, utili per qualsiasi tipo di missione a patto di essere ben retribuiti. Il roster è ampio e vario, e il giocatore può divertirsi nell'assemblare il quartetto da mandare in azione. Alcune descrizioni dei mercenari sono assolutamente spassose, come nel caso della bella Cynthia "Fox" Guzzman, che può vantare nel suo palmarès anche un'apparizione sulla rivista "Babes and Bullets". Oltre a essere una bellezza letale, l'agente Fox si dimostra preziosa come infermiera. A parte gli scherzi, nel selezionare ogni mercenario è buona regola controllare parametri quali "attributi", "abilità" e l'equipaggiamento in dotazione. Un ultimo consiglio: date sempre un'occhiata al costo totale dell'ingaggio, onde evitare spiacevoli sorprese, anche perché certi fenomeni hanno dei prezzi impossibili (soprattutto durante le prime missioni). Come in un GdR, poi, in *Back in Action* è consentito migliorare le statistiche/abilità dei propri soldati, distribuendo a piacimento i punti esperienza guadagnati sul campo.

JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION

Ritorno al futuro in alta definizione, per una gloriosa serie a base di mercenari!

CURIOSITÀ

Per reclutare un mercenario basterà mandare una bella e-mail al prescelto e, successivamente, collegarsi via satellite con il medesimo: per guadagnare i suoi servigi, sarà sufficiente fare un'offerta economica che non potrà rifiutare.

ANCHE la celebre serie *Jagged Alliance* si appresta a tornare su PC grazie agli sforzi del team bitComposer Games.

Non si tratta, però, di un gioco completamente nuovo, bensì di un remake del secondo capitolo della saga (datato 1999) che introdurrà una serie di aggiornamenti e migliorie (la classica visuale isometrica è stata impreziosita da un flessibile motore grafico 3D), pur mantenendo inalterato lo spirito e la giocabilità del titolo originario, ossia uno strategico a turni in cui si controlla un gruppo di mercenari impegnato a liberare uno stato immaginario dalla tirannia di un perfido dittatore.

Jagged Alliance: Back in Action non ha subito il trattamento riservato recentemente ad alcune vecchie glorie del panorama videoludico: stiamo parlando di *Syndicate*, programmato dall'indimenticabile team Bullfrog, e di *X-COM*, della prolifica Microprose. Per quanto riguarda la saga cyberpunk di Peter Molyneux e compagni, Electronic Arts e Starbreeze hanno optato per un completo reboot: da un classico RTS si è passati a un più frenetico sparatutto in prima persona. La stessa cosa è successa alla leggendaria serie di Microprose (ora di proprietà di 2K Games) in cui il giocatore era chiamato a difendere la Terra da un'invasione aliena: il nuovo *XCOM* è stato sviluppato secondo i canoni degli shooter in prima persona.

Back in Action, al contrario, riprende la giocabilità "vecchio stile" del mai dimenticato *Jagged Alliance 2* e la rivisita in chiave 2012. Non è un remake in alta definizione: *Back in Action* offre molto di più. La struttura del titolo di bitComposer è stata aggiornata secondo gli stilemi attuali: una visuale isometrica dall'alto con motore 3D (che permette una rotazione a 360 gradi del campo di battaglia e la possibilità di zoomare); modelli poligonali e texture di discreta fattura per quanto riguarda mercenari e "cattivoni"; un'ampia personalizzazione del proprio team (con molteplici elementi in perfetto stile GdR, quali i punti esperienza); una gestione economica piuttosto semplice (il denaro serve essenzialmente per acquistare equipaggiamento bellico e reclutare altri soldati); un'Intelligenza Artificiale dei nemici in grado di offrire una buona sfida per i veterani della serie e, infine, un sistema di controllo che propone un interessante mix tra strategia in tempo reale e quella a turni.



MOTORE 3D

Durante la nostra prova con una versione d'anteprima del gioco fornitaci dal distributore Koch Media, non abbiamo assistito a particolari cali di frame rate da parte del motore grafico (abbiamo giocato a *Back in Action* alla risoluzione di 1900x1200 con tutti gli effetti/filtri attivati), tranne per qualche sporadico rallentamento durante la rotazione a 360 gradi della telecamera. Per quanto concerne modelli poligonali, animazioni e texture, il titolo di bitComposer non fa gridare al miracolo, ma per simulare al meglio una serie di scontri bellici è più che soddisfacente.



Il tutorial è fondamentale per padroneggiare le meccaniche di gioco.



Per soccorrere un compagno ferito a morte, bisogna avere tra le proprie file un mercenario con abilità da infermiere.

ZOOM

Quando i vostri mercenari cadranno sotto i colpi dei nemici (e se non potranno essere curati da un infermiere/medico moriranno), il tutto verrà ripreso da una speciale telecamera che vi farà vivere la drammaticità dell'evento.

Il punto di forza di *Jagged Alliance: Back in Action* rimane, comunque, la sua estrema versatilità. Al fine di completare una missione non c'è un'unica via, ma al giocatore viene data ampia libertà di ideare la tattica più efficace. Prima di affrontare con successo un incarico, è necessario studiare minuziosamente il teatro dello scontro (la morfologia del terreno, per esempio) e metabolizzare tutte le informazioni recuperate dal controspionaggio. Successivamente, si passa alla cosiddetta fase di reclutamento: l'agenzia A.I.M. dispone di una serie di mercenari (una sessantina) pronti a tutto pur di portare a casa un po' di denaro sonante. I soldati di ventura sono caratterizzati in modo diverso e il giocatore potrà sbizzarrirsi nel comporre il proprio "dream team" (con un budget risicato di 40.000 dollari, all'inizio, non ci saranno grandi margini di manovra), per aiutare i ribelli a sconfiggere la dittatura sull'isola di Arulco.

"L'APPROCCIO ALLA JOHN RAMBO NON PAGA"

Il nostro consiglio è di creare una squadra piuttosto versatile, con elementi pronti ad affrontare nemici di vario tipo e, soprattutto, capaci di adattarsi a ogni situazione. Meglio un soldato abile nell'uso di esplosivi o un cecchino implacabile anche da distanze siderali? E che tipo di equipaggiamento bellico privilegiare? La preparazione prima di ogni missione richiederà un po' di tempo, soprattutto per esaminare in modo dettagliato il campo di battaglia. È necessario pianificare e coordinare le mosse dei propri mercenari, anche perché l'approccio alla John Rambo non paga: in *Back in Action*, i nemici sono gestiti da un'Intelligenza Artificiale piuttosto scaltra. È caldamente consigliabile provare il tutorial, sia per assimilare i cambiamenti apportati alla struttura di gioco (in primis la visuale 3D), sia per prendere confidenza con il sistema di controllo (per sparare o muoversi in modo stealth).

Per quanto concerne la giocabilità, bitComposer Games ha optato per una soluzione "ibrida": *Back in Action*, infatti, presenta fasi gestite in tempo reale mescolate ad altre completamente a turni. Il sistema di gioco creato è stato ribattezzato "pianifica e vai", permette un controllo totale della squadra, e consente di programmare dettagliatamente ogni azione (anche più di una) dei vari membri del team semplicemente mettendo in pausa. Inoltre, la varietà e la lunghezza delle missioni dovrebbero garantire una buona longevità a questo remake: il condizionale potrà essere spazzato via a colpi di mitra solo dopo la nostra recensione.



www.gamesvillage.it

ISTANTANEA SU: *MASS EFFECT 3*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Genere:** Gioco di ruolo/ Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.masseffect.com
- **Nei Negozi:** Imminente
- **Perché aspettarlo:** Semplicemente, perché rappresenta la conclusione di una delle più belle trilogie videoludiche degli ultimi anni, sicuramente la migliore a tema fantascientifico.



Il sistema di combattimento è più versatile e complesso rispetto a quello dei due precedenti episodi.



In *Mass Effect 3* si può scegliere quando indossare gli elmetti o meno, liberando tutta l'espressività dei personaggi.



MASS ROMANCE

Come da tradizione, il vecchio marpione Shepard riuscirà a ritagliarsi un po' di tempo tra una missione e l'altra per intrattenersi con le sue (o i suoi) spasimanti. Come per migliaia di altre variabili, anche le relazioni amorose instaurate nei precedenti episodi della serie saranno importabili insieme all'eventuale salvataggio relativo. Da Ashley a Miranda, da Tali a Liara... le varie compagne (di squadra), stavolta, potranno essere approcciate anche da una Shepard donna, e lo stesso vale in ottica maschile. Insomma, *Mass Effect* si fa sempre più aperto e complesso, anche in amore.

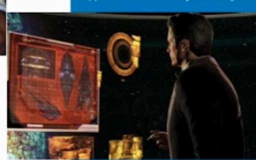


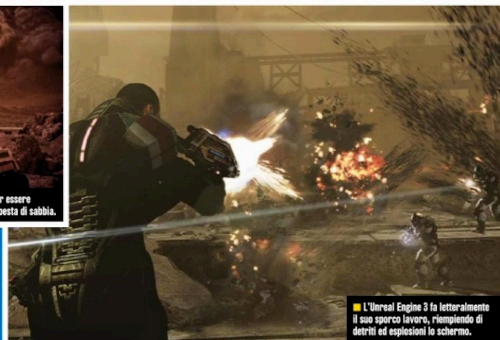


La base marziana sta per essere travolta da un'enorme tempesta di sabbia.

MISTER O

Illusive Man o Uomo Misterioso, chiamatelo pure come volete. Fatto sta che il capo indiscusso dell'organizzazione Cerberus per il predominio della razza umana sulla galassia veste un ruolo di primo piano anche in *Mass Effect 3*, come scoprirete molto presto. Già alla fine della seconda sequenza di gioco su Marte, infatti, il nostro "Mister O" ammantato di mistero comincia a svelare le sue carte, affiancato da un'altrettanto misteriosa complice di nome Eva, che pende letteralmente dalle sue labbra. Labbra peraltro perfettamente sincronizzate alla voce profonda di Martin Sheen, una delle tante celebrità hollywoodiane che doppiano la versione originale del gioco.





L'Unreal Engine 3 fa letteralmente il suo sporco lavoro, riempiendo di detriti ed esplosioni lo schermo.



Sceneggiatura e dialoghi interattivi paiono mantenere gli ottimi standard BioWare, sia a livello qualitativo sia quantitativo.

MASS EFFECT 3

Tornano i misteri, le missioni e le miss di *Mass Effect*: il massiccio gran finale a effetto è servito!

FEMSHEP

Per l'angolo "Forse non tutti sanno che..." di GMC, la conturbante versione femminile di Shepard dai capelli rossi e gli occhi verdi, che abbellisce anche la copertina della Collector's Edition di *Mass Effect 3*, è stata scelta tramite un sondaggio via Facebook dagli stessi fan della serie.

ORMAI ci siamo. *Mass Effect 3*, l'ultimo episodio di una trilogia che definire spaziale è poco, per quanto corretto, esce in questi giorni.

Nei mesi passati, BioWare ha centellinato le occasioni d'incontro ravvicinato con il gioco e solo recentemente abbiamo potuto sperimentare un vero e proprio "CE3" con *ME 3*. Ossia, secondo il sistema di classificazione dei cosiddetti "close encounter" codificato dall'astrofisico nonché ufologo J. Allen Hynek, un incontro ravvicinato del terzo tipo con *Mass Effect 3*. Peccato solo che gli UFO, in questo caso, cerchino solo un contatto di tipo violento con l'umanità, e le altre razze che affollano la galassia.

Il prologo di *Mass Effect 3* rappresenta la perfetta sintesi del perché tali esseri vengano chiamati Razziatori. Parafrasando un'altra storica pellicola di fantascienza, "io ne ho viste cose che voi adulti non potreste immaginarvi. Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni terrestri. E ho visto i raggi Reaper balenare vicino al porto di Seattle-Vancouver. E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo come lacrime nella pioggia. È tempo di morire." Che *Mass Effect 3* non sia un gioco da bambini lo si capisce subito, al termine del prologo. La saga è sempre stata impregnata da temi adulti quali morte e distruzione, violenza e razzismo, giochi di potere e schermaglie amorose. In questo ultimo capitolo della trilogia, tutto è elevato a potenza. Anche e soprattutto i combattimenti, sulle cui dinamiche si sono concentrati gli sforzi degli sviluppatori.

Nonostante non sia stata eliminata del tutto dalle animazioni e dai movimenti dei suoi protagonisti la connaturata rigidità di uno sparatutto in terza persona che deve fare i conti con un ricco substrato di parametri da gioco di ruolo a gestire stati e abilità, le battaglie campali di *Mass Effect 3* risultano tanto più dinamiche quanto più tattiche rispetto a quelle dei precedenti episodi. Merito, innanzitutto, di un set di mosse di combattimento decisamente ampliato, e comprendente ora salti e capriole, scavalcamenti verticali e rotolamenti laterali, fuoco cieco e in movimento, granate ritornate e coperture integrate, eliminazioni silenziate e corpo a corpo caricati. Il tutto gestito mediante un'interfaccia di comando quanto più semplice e intuitiva possibile. Insomma, una dinamicità di movimento e dei momenti stealth in stile *Assassin's Creed* uniti a uno sfruttamento delle coperture e a meccaniche belliche degne di *Gears of War*, almeno come modelli teorici di riferimento.

Nella pratica, alcune manovre dinamiche non risultano sempre perfettamente fluide e precise, mentre altre varianti tattiche sono più coreografiche che utili, come i suddetti assalti ravvicinati all'arma bianca personalizzati per ciascuna classe di personaggio, davvero troppo statici per essere usati su nemici dotati di una I.A. non autolesionista. E l'Intelligenza Artificiale in questo *Mass Effect* 3 ha fatto ulteriori passi avanti, compresa quella deputata a gestire i due alleati computerizzati scelti di volta in volta da Shepard per dargli man forte sul campo di battaglia. Questi ultimi, oltre che agli algoritmi artificiali, si affidano ai semplici ordini di posizionamento e atteggiamento bellico impartibili dal giocatore. A questo proposito, ci è stato confermato che nel prossimo futuro è molto probabile l'implementazione dei comandi vocali tramite il nuovissimo Kinect per Windows, così come già succede su Xbox 360. Voce che sarà utilizzabile anche per selezionare armi e poteri biotici, evitando di passare per i peraltro comodissimi e confermati menu a ruota in sovrimpressione.
Armi e poteri che non sono certo esclusi dal processo di ampliamento e rinnovamento generale, con le prime potenziabili nelle loro performance di fuoco da sparatutto mediante appositi mod e banchi da lavoro, e i secondi potenziati nella flessibilità tattica attraverso alberi di abilità da GdR più folti e ramificati. Il tutto in relazione alla classe di personaggio scelta all'inizio tra Soldier, Infiltrator, Vanguard, Sentinel, Adept o Engineer e al livello di difficoltà selezionato. Quest'ultimo può essere definito nei dettagli in qualsiasi momento del gioco, modificando non solo la difficoltà dei combattimenti (Narrative, Casual, Normal, Hardcore, Insanity) ma anche l'interattività dei dialoghi (Full decision, No decision), in modo da adattarsi ai diversi gusti dei giocatori. Le tre configurazioni preconfezionate (Action, Role Playing e Story) non sono altro che particolari combinazioni dei suddetti settaggi, atte a esaltare la componente d'azione piuttosto che quella narrativa o il perfetto equilibrio tra le due nel corso dell'esperienza di gioco.

> "MORTE, RAZZISMO, GIOCHI DI POTERE E SCHERMAGLIE AMOROSE SONO ELEVATI A POTENZA"

Un'esperienza che si preannuncia di grande spessore anche sul piano puramente tecnico, nonostante l'Unreal Engine 3 che la anima sembri essere ormai arrivato ai limiti delle proprie potenzialità. Più che sufficienti, comunque, a tradurre in immagini tutta la meravigliosa ricerca artistica e il profondo "lore" spaziale costruito negli anni da BioWare, che si appresta a chiudere in bellezza un'altra saga stellare d'impronta (quasi) esclusivamente single player, dedicando le sue presenti energie in campo spaziale al MMORPG *Star Wars: The Old Republic*. Spazio, ultima frontiera.



EFFETTO CO-OP

Un altro dettaglio che chi non ha seguito lo sviluppo di questo episodio può essersi perso, è l'esordio nella serie di una modalità multigiocatore cooperativa a supporto della classica Campagna single player. Una co-op per 4 giocatori strutturata a missioni e focalizzata sui rinnovati combattimenti del gioco, con tanto di livelli d'esperienza e varie classi/razze di personaggio (pur essendo questi ultimi totalmente distinti dai protagonisti della Storia principale).

ISTANTANEA SU: *RFACTOR 2*

- **Casa:** ISI
- **Sviluppatore:** ISI
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0, connessione a Internet
- **Internet:** www.rfactor.net
- **Nei Negozi:** 2012
- **Perché aspettarlo:** Il primo *rFactor* ci ha regalato molte emozioni, grazie soprattutto all'affollata comunità di modder che ha realizzato un'infinità di contenuti aggiuntivi, anche se di livello altalenante. Ora che il motore del precedente gioco sente il peso dell'età, ci fa piacere sapere che gli ISI sono impegnati nel lancio di una nuova piattaforma, e speriamo venga adottata, oltre che dai modder, anche da professionisti come i SimBin, che già in passato hanno dimostrato di saperci fare.



Il contorno di Monaco è eccellente, ma gli spettatori a bordo pista sembrano "appiccicati".



Nel 1966, la mitica curva del Tabaccaio era preceduta da un violento scalino, che obbligava a prenderla a velocità contenuta.

CHE FRIZIONE

Una chicca che ci ha stupido in *rFactor 2* è la gestione della frizione. È possibile, infatti, imballare il motore alla partenza, se non si dosano bene frizione e acceleratore, e se vi girate in testacoda e non avete la prontezza di premere il pedale della frizione, vi ritroverete a motore spento in mezzo alla pista (come ci è più volte capitato nei tornanti di Montecarlo durante i nostri primi test). Per curiosità, abbiamo provato a far scivolare l'auto, ormai spenta, lungo la discesa che porta al Mirabeau, innestando la seconda e tenendo premuta la frizione. Al suo rilascio, il motore si è riacceso, come è lecito aspettarsi nella realtà: un tocco di classe notevole. Peccato che tanta cura non sia riposta nell'intera gestione del cambio: si può scalare come si vuole, con tutte le auto, anche senza frizione, senza doversi preoccupare di applicare tecniche come il rev matching.

RFACTOR 2

ISI lancia il suo nuovo motore!

ISI è un team di sviluppo che gli appassionati di simulazioni di guida conoscono bene: sono i programmatori che hanno creato il gMotor, l'engine della serie *F1* di Electronic Arts all'inizio del 2000, e poi impiegato in *GTR 1* e *2*, *GT Legends* e nei vari *Race* dei SimBin.

Nel 2005, fu utilizzato per creare *rFactor*, una simulazione decisamente atipica, che includeva poche auto e tracciati, ma un'infinità di strumenti di sviluppo: ISI non voleva preoccuparsi di costose licenze, e desiderava che il suo titolo fosse una piattaforma aperta, che permettesse a chiunque di condividere i contenuti appena creati. Un'idea coraggiosa che diede i suoi frutti entro breve, considerata l'infinità di Mod disponibili, come l'eccellente *F1 1979*, il *Gallardo Challenge*, l'*Historic GT & Touring cars* e tanti altri.
Sono passati sette anni, ormai, e *rFactor* inizia a sentire il peso dell'età, soprattutto dopo l'uscita di *iRacing*, l'attuale punto di riferimento per i fan di simulazioni di guida, e di *NetKar Pro* e *Ferrari Virtual Academy* (sviluppati in Italia da Kunos Simulazioni). Messo a confronto con questi "mostri sacri", *rFactor* è oggettivamente rimasto indietro in quasi tutti i comparti, partendo dalla grafica per arrivare alla gestione degli pneumatici, passando per l'implementazione del Force Feedback. ISI, però, non è rimasta con le mani in mano, e già ora è possibile provare una Beta di *rFactor 2*.

PAGARE PER FARE IL BETA TESTER?

Chiunque è libero di scaricare la Beta di *rFactor 2*, iniziare a testarlo e sviluppare dei Mod, a patto che paghi. Sembra che il modello di business di *Minecraft* si stia diffondendo a macchia d'olio, considerando che, oltre agli ISI, lo hanno adottato anche i ragazzi di Slightly Mad Studios per il loro *Project CARS*. Al contrario di quest'ultimo e di *Minecraft*, però, *rFactor 2* è più costoso: la licenza base, che offre tutti gli aggiornamenti e il titolo completo (quando verrà lanciato) costa 39,99 euro, mentre con 64,99 euro ci si porta a casa anche un abbonamento a vita per le gare online, abbonamento che altrimenti costerà 12,99 euro all'anno, per chi acquista la versione "inscatolata" o solo la Beta più economica. Non si tratta di cifre folli, ma nemmeno di bruscolini, e alcuni potrebbero non apprezzare l'idea di spendere tanto per un gioco dichiaratamente incompleto e pieno di bug. Capiamo benissimo tale posizione, così come la comprendono gli ISI, i quali invitano gli eventuali acquirenti a valutare bene l'acquisto in questa fase: sarebbe inutile, allo stato attuale, lamentarsi perché il gioco non funziona a dovere, giacché si tratta di una versione acerba e in via di sviluppo. Se non volete rischiare di perdere tempo dietro un prodotto scarsamente rifinito e non ottimizzato, ancora povero di contenuti, meglio aspettare l'uscita vera e propria.

PRIMO AVVIO

Da buoni temerari, nonché da grandi appassionati di motori, noi di GMC non abbiamo perso tempo e abbiamo subito preso parte alla Beta. Del resto, siamo abituati visionare versioni ancora immature dei titoli.

Dobbiamo dire che, tutto sommato, *rFactor 2* non è poi così indietro come ci si potrebbe aspettare, per quanto sia ancora ben lontano da quello che dovrebbe essere il prodotto finito. Ci sono alcuni contenuti: non tantissimi invero, ma sufficienti per farsi un'idea di come il nuovo motore gestisca i vari tipi di auto. Avremo modo di guidare delle Formula 1 del 1966 lungo la spettacolare riproduzione storica del tracciato di Monaco di quegli anni, quando piloti come Jim Clark e Jack Brabham facevano esultare le folle; sono poi presenti delle Megane, ottime per valutare il comportamento di vetture a ruote coperte e a trazione anteriore e, infine, ci si potrà dilettare con delle Formula Renault 3.5, moderne monoposto decisamente intriganti. Alle vetture si aggiungono, poi, una manciata di tracciati come il Mills Metro Park.

Prima di correre, abbiamo speso qualche mezzora nel trovare le impostazioni grafiche ideali. Nonostante i PC usati per i test fossero piuttosto potenti, spingere il dettaglio al massimo è praticamente impossibile, se si vuole mantenere un frame rate accettabile; di conseguenza abbiamo cercato un compromesso. Non siamo rimasti particolarmente impressionati sotto il profilo tecnico: correndo a Monaco, nonostante qualche texture non perfetta, si rimane ammaliati dalla quantità di edifici, dalla cura riposta nella realizzazione di ogni singolo cordolo o guardrail, ma la folla sembra "appiccicata" alla meno peggio, e stona parecchio con il resto della realizzazione. Sotto questo profilo, abbiamo avvertito la mancanza della pulizia di *iRacing*. Niente da dire, invece, sul sistema d'illuminazione, che sfrutta anche l'HDR, e che in alcuni tracciati offre dei giochi di luce spettacolari, per quanto non ci sembrino distaccarsi troppo dalle gare all'alba o al



AUTOCONFIGURAZIONE DELLE PERIFERICHE

Una volta installato il gioco, abbiamo temuto di dover perdere ore per impostare al meglio la nostra postazione di guida, composta da almeno tre periferiche USB separate. Nonostante tutto, in pochi minuti eravamo in pista. Ci siamo limitati a usare la configurazione predefinita per il Logitech G25, e con tre clic abbiamo successivamente impostato la pedaliera. Trattandosi della Fanatec CSR Elite, non abbiamo nemmeno dovuto smanettare sul parametro della sensibilità del freno, e ci siamo limitati a tenerlo pienamente lineare, come suggerito per le periferiche con freno a cella di carico. Infine, abbiamo impostato sulla button box le funzioni meno importanti e, dopo nemmeno cinque minuti, eravamo pronti a correre.



Le Megane sono molto piacevoli da guidare, e la loro naturale tendenza al sottosterzo aiuterà soprattutto i piloti meno esperti.



La I.A. ci ha stupito ogni tanto per il suo comportamento, ma nella maggior parte delle situazioni risulta molto prevedibile.

QUANTO COSTA?

Per iscriversi alla Beta di *rFactor 2*, bisogna spendere 39,99 euro. Con questa cifra si avranno tutti gli aggiornamenti disponibili e anche il gioco completo (che dovrebbe costare 49,99 euro). Spendendo 64,99 euro si avrà anche un abbonamento a vita al servizio di gare online che partirà al lancio, e che altrimenti costerebbe 12,99 euro l'anno. Una cifra più bassa rispetto a *iRacing*, che per un abbonamento annuale richiede circa 60 euro.

> "È SUFFICIENTE PER FARSI UN'IDEA DI COME IL NUOVO MOTORE GESTISCA LE AUTO"

SENZA VOLANTE

rFactor 2 può dare il massimo solamente con un volante e una pedaliera degni di questo nome, ma il gioco supporta varie periferiche, compreso il joypad di Xbox 360 per Windows, che viene riconosciuto e configurato da subito.
Per correre con il pad sarà necessario attivare più di un aiuto, e si perde il gusto della simulazione estrema, ma dobbiamo ammettere che il gioco risulta in ogni caso godibile, seppure meno realistico. Certo, un conto è divertirsi, un altro è essere competitivi, e con il joypad potete scordarvi di battere i possessori di periferiche più adatte.


Le Formula Renault 3.5 sono delle moderne monoposto che, sebbene distanti come prestazioni delle Formula 1, richiedono parecchio allenamento per essere spinte al limite.

tramonto di *GTR 2* o *GT Legends* (sotto il profilo dell'illuminazione, rimangono ancora oggi notevoli).

AL VOLANTE

L'impatto visivo è sì importante, ma in una simulazione di guida non è la spettacolarità che conta, bensì la precisione. Anche se gli shader non sono allo stato dell'arte, ai fini della giocabilità è importante che i punti di riferimento siano ben visibili e chiari, e che il pilota virtuale abbia la sensazione di essere sul circuito.

Sotto questo profilo, *rFactor 2* sembra ben curato, per lo meno sui pochi tracciati attualmente disponibili. Ciò che veramente ci interessa è valutare la qualità della fisica, e capire se sono stati fatti passi avanti rispetto a *rFactor*. Iniziamo col dire che, finalmente, il Force Feedback "integrato" è di ottima qualità: con il primo *rFactor*, i più smaliziati si affidavano all'ottimo plug-in RealFFB, che però richiedeva di essere configurato diversamente per ogni Mod, intervenendo manualmente su un file di testo. Ora, sembra che tutto funzioni bene da subito, nonostante si abbia la sensazione che, in certi casi, il motorino del volante (un Logitech G25, nel nostro caso) entri in saturazione, non rispondendo correttamente a determinati input.

Come primo test, abbiamo voluto lanciarci sulle monoposto degli Anni '60 che, come prevedibile, sono dei bolidi piuttosto scorbutici da domare, soprattutto se si ha la pretesa di scaricare i tanti cavalli sulle strette vie monegasche. Bisognerà avere molta pazienza e, soprattutto, usare molta delicatezza quando si apre il gas: basta un tocco di troppo sull'acceleratore per trovarsi in situazioni fastidiose.
Dal punto di vista delle reazioni, le auto rispondono bene e, dopo pochi giri, si inizia a capire il limite della vettura, divertendosi a migliorare pian piano i tempi.
Il paragone con *GP Legends* di Papyrus è inevitabile, e (sono passati tre lustri) *rFactor 2* ne esce vincente.

Passando alle altre quattroruote, bene o male si comportano come ci si aspetterebbe: le Megane tendono al sottosterzo, di conseguenza risultano piuttosto facili da domare, mentre bisognerà fare un po' più pratica sulle Formula Renault 3.5, che, pur caratterizzate da un'aderenza notevole, raggiungono velocità impressionanti. Abbiamo apprezzato molto, su tutte le auto, la gestione della frenata, che impone ai piloti da scrivania di imparare bene le varie tecniche (punta tacco compresa) per dare il meglio.
Un po' come nel mondo reale, bisogna affondare con decisione per poi parzializzare subito ed evitare il bloccaggio delle ruote, operazione più gestibile dotandosi di un freno con cella di carico, come quello proposto da Fanatec nella sua recente pedaliera.

Purtroppo, non ci ha fatto impazzire la simulazione degli pneumatici: pur migliore di *rFactor*, ci appare ancora molto indietro rispetto a *iRacing* e soprattutto *netKar Pro*, che sotto questo profilo è notevole. Non si percepisce la deformazione della gomma quando la si porta al limite, né si avvertono le fastidiose vibrazioni sul volante quando si bloccano le ruote e si spiattella lo pneumatico, caratteristiche che, a nostro avviso, sono fra le più importanti parlando di simulazioni automobilistiche.

Pur puntando le sue carte sulle sfide online, *rFactor 2* include anche l'Intelligenza Artificiale, come il predecessore. Una I.A. non proprio eccellente, ma capace di regalare qualche emozione quando impostata al massimo. È ottima per allenarsi, ma dobbiamo ammettere che, dopo tanti anni passati a correre prevalentemente online, le reazioni degli avversari computerizzati faticano a emozionarci: troppo prevedibili e simili l'un l'altro, per essere credibili.

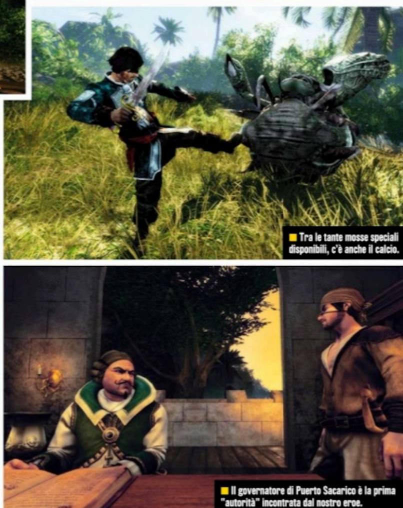
ANCHE IN SOLITUDINE

rFactor 2 promette bene, ma allo stato attuale, a nostro avviso, non è in grado di sostituire altre simulazioni. Se vi piace vedere un gioco venir completato e rifinito, esaltandovi per ogni miglioria, sicuramente vi divertirete, ma non mancherete di innervosirvi per una scarsa ottimizzazione e per i tanti piccoli bachi che si presentano. Come però sottolinea ISI, è una Beta, e se pretendete un gioco rifinito e privo di bug, vi conviene aspettare la versione definitiva, che dovrebbe uscire entro la fine del 2012.

Tutto, insomma, dipende dal tempo che avete a disposizione: se passate le vostre giornate a giocare, sarà un piacevole passatempo, ma se avete solo poche ore da dedicare alle gare virtuali, noi consigliamo di rimanere ancorati a titoli più raffinati e completi, nell'attesa che *rFactor 2* veda definitivamente la luce.






Tra le tante mosse speciali disponibili, c'è anche il calcio.

Il governatore di Puerto Sacarico è la prima "autorità" incontrata dal nostro eroe.

VITA DA PIRATA

Il nuovo gioco di Piranha Bytes ha senza dubbio tra i propri punti di forza l'originale ambientazione "piratesca", che si traduce, a livello di giocabilità, in tante trovate interessanti. In questa pagina accenniamo alle armi da fuoco (e ci sono anche poderosi cannoni con cui aprire brecce nelle mura, per accedere a passaggi segreti), ma c'è tanto altro. Il protagonista, per esempio, può acquistare una scimmietta ammaestrata e usarla per tentare qualche furto. Abbiamo avuto modo, poi, di testare due minigiochi perfetti per l'atmosfera: la gara con la pistola, nella quale bisogna centrare i più bizzarri bersagli volanti, e soprattutto la gara di bevute, in cui la sfida non è altro che riuscire ad afferrare le bottiglie di rum con la vista sempre più annebbiata dall'alcol!

ISTANTANEA SU: *RISEN 2*

- **Casa:** Koch Media/ Deep Silver
- **Sviluppatore:** Piranha Bytes
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** Non ci sono ancora comunicazioni ufficiali a riguardo, ma tutto lascia pensare che i requisiti non saranno eccessivi, anche perché il motore di gioco è una versione migliorata di quello alla base del primo capitolo
- **Internet:** www.risen2.com
- **Data di uscita:** 27 aprile 2012
- **Perché aspettarlo:** *Risen 2* promette di far avanzare sostanzialmente la formula di gioco tipica delle realizzazioni Piranha Bytes, pur senza tradirne le caratteristiche tipiche: da quanto abbiamo visto, le potenzialità per un gioco di ruolo di ottimo livello sono presenti.

RISEN 2: DARK WATERS

Il Jolly Roger di Piranha Bytes sta per essere issato sui nostri PC!

MANCA poco, ormai, al completamento della nuova fatica di Piranha Bytes, ossia *Risen 2: Dark Waters*.

Negli studi monacensi di Koch Media, abbiamo avuto modo di provare il gioco in libertà, partendo dal filmato iniziale e facendoci un'idea abbastanza chiara di quel che offre nelle prime cinque o sei ore d'avventura.

In *Risen 2* vestiremo i panni dell'eroe del primo capitolo della serie, il quale, dopo aver sconfitto il titano che minacciava l'isola di Faranga, si è rifugiato nell'isola vulcanica di Caldera ed è precipitato in una cinica depressione. La possibilità di riscatto arriva grazie al capitano Carlos, membro dell'Inquisizione, che decide di spedire il nostro sull'isola di Takarigua, con l'obiettivo di chiarire cosa si nasconda dietro i sempre più frequenti attacchi da parte di mostri marini di cui sono oggetto le navi che solcano le acque dell'arcipelago.

"HA DIALOGHI CRUDI E DIRETTI"

Le prime ore di gioco, in quel di Caldera, sono una sorta di tutorial: l'eroe è in grado di muoversi nella fortezza dell'Inquisizione e nelle immediate vicinanze, svolgendo semplici missioni; un losco figuro imprigionato nella rocca può anche introdurre il protagonista alle arti del sotterfugio, spingendolo a tentare un furto nei magazzini dell'Inquisizione. Lo spostamento a Takarigua amplia il raggio d'azione, consentendo al nostro alter ego di muoversi senza soluzione di continuità nel territorio, pur con tutte le limitazioni dovute alla presenza di creature pericolose, nella perfetta tradizione di Piranha Bytes. Il combattimento sembra discretamente soddisfacente, basandosi soprattutto sul corretto tempismo dei colpi, collegabili tra loro in "combo" particolarmente letali. Oltre a tanti tipi di armi, il giocatore ha dalla sua la possibilità di parare e contrattaccare, e anche la facoltà di mettere in campo uno dei cosiddetti "dirty trick", ossia azioni particolari che danneggiano o distraggono il nemico rendendolo più vulnerabile: si va dal colpo di pistola leggera al pappagallino che inizia a svolazzare attorno al malcapitato, facendogli mancare i fendenti (i "dirty trick" hanno un tempo di ricarica comune, quindi possono essere utilizzati solo poche volte in ciascun combattimento).

Non mancano, poi, le armi da fuoco "maggiori", per chi preferisce cercare di abbattere i nemici da lontano, mentre purtroppo sappiamo ancora poco sulla magia "voodoo", che comunque non sarà centrata sul danno, ma su effetti indiretti come maledizioni e manipolazioni a distanza. Tutto questo è arricchito da dialoghi crudi e diretti, e da quel gusto per l'esplorazione di territori "densi" che da sempre caratterizza i prodotti Piranha Bytes.







FAR CRY 3

Paradisi tropicali, mercenari psicotici e violenza estrema, con una spolverata di libertà d'azione: ecco la ricetta di Ubisoft per ridare a *Far Cry* il posto che si merita nel mondo degli sparatutto moderni. Fabio Bortolotti ha sfidato il gelo di Montreal per raccontarvi tutti i dettagli!

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Data di uscita:** 2012
- **Internet:** far-cry.ubi.com/far-cry-3
- **Storia degli sviluppatori:** Gli studi di Montreal, nati nel 1997, sono la punta di diamante della scuderia di Ubisoft. Negli ultimi anni hanno firmato grandi successi e dato vita a serie amate come *Splinter Cell*, *Assassin's Creed* e *Prince of Persia*.

LO stile di *Far Cry*, sin dal primo episodio, si è posto in netto contrasto con la moda degli sparatutto lineari.

Il capolavoro di Crytek, oltre a sfoggiare una grafica da fuoriclasse, proponeva uno stile aperto, che pur tenendo in primo piano l'abilità e i riflessi, lasciava agio al giocatore di interpretare l'avventura a modo proprio, senza seguire i binari progettati dai level designer. Quello stile ha visto il suo discendente più illustre in *Crysis*, lasciando ai successori di *Far Cry* un ruolo meno lusinghiero. Gli episodi per console, come *Far Cry: Instincts*, non si sono rivelati all'altezza del loro nome, mentre il primo grande seguito, *Far Cry 2*, ha offerto un'esperienza interessante, ma con qualche problema e scelta discutibile.

Ora, però, Ubisoft punta il tutto per tutto su *Far Cry 3*, concedendogli un lungo ciclo di sviluppo e affidandolo alla sua punta di diamante, i colossali studi di Montreal. Giochi per il Mio Computer è stata invitata direttamente sul posto, per vedere il primo vero assaggio della nuova avventura ai tropici. Vi diamo un indizio: è un ritorno in grande stile!

LIBERA AZIONE

I telefonini non prendono, Internet non esiste e ogni tentativo di contattare il mondo civilizzato è tragicamente vano. Il potere è nelle violente mani di un gruppo di mercenari assoldati dallo psicotico Vaas (protagonista del trailer mostrato allo scorso E3), impegnati in un agghiacciante giro di rapimenti, riscatti e traffici di schiavi. Jason, il nostro protagonista, non avrebbe mai sospettato di trovarsi in un simile pasticcio. È un ragazzo qualunque, abituato a una vita agiata e senza preoccupazioni, che si stava godendo una vacanza "zaino in spalla" con i suoi fratelli e con gli amici più cari. Chi avrebbe mai detto che sarebbe finito a lottare su un'isola sperduta, nella giungla, uccidendo per sopravvivere?

Non sappiamo cosa sia successo esattamente, ma il nostro eroe è in guaio più grande di lui. Deve sopravvivere alle bestie feroci, ai mercenari che gli danno la caccia, e nel frattempo deve trovare un modo per liberare i suoi cari dalla violenza e gli abusi dei loro aguzzini. Come se non bastasse, l'isola sembra interamente popolata da individui dalla dubbia sanità mentale, lontani anni luce dai pacifici canoni della sua California. I dettagli di come tutto questo sia accaduto saranno affidati all'introduzione, ma il risultato è in perfetto stile *Far Cry*; abbiamo un protagonista sperduto in un paradiso naturale, costretto a lottare per la sua sopravvivenza e a cercare alleati in mezzo a un improbabile campionario di folli e squilibrati.

Anche la prima missione cui abbiamo assistito riflette lo spirito della serie, evitando accuratamente le sparatorie lineari in favore di uno stile di gioco aperto, più vicino alle libertà di *Grand Theft Auto* e *Just Cause* che alla struttura rigida di *Modern Warfare 3* e *Battlefield 3*. L'obiettivo di Jason è il relitto di una grossa nave da trasporto, sul quale si trova un'antenna che consente ai mercenari di comunicare rapidamente via radio. Ottenendone il controllo, potrà intercettare le loro trasmissioni, raccogliendo magari degli indizi per salvare i suoi amici. Le premesse sono le stesse di tanti sparatutto, ma

COME EZIO

Jason non è certo un esperto di parkour come Ezio Auditore, ma alcuni elementi sono chiaramente presi in prestito da *Assassin's Creed*. Il caso più eclatante riguarda una serie di cavi sospesi, piazzati in vari punti dell'isola, che permettono di coprire lunghe distanze in pochi secondi, senza fare rumore, avendo anche la possibilità di piombare in testa ai nemici, esattamente come in *Revelations*. Il perché simili cavi siano piazzati in un paradiso tropicale dimenticato dalla civiltà ci sfugge, ma il risultato è così divertente da farci chiudere un occhio.

ROMANZO DI FORMAZIONE

L'avventura vedrà l'evoluzione di Jason, che passerà dall'essere un normale ventenne senza preoccupazioni a un uomo consumato dalla violenza, pronto a uccidere e rischiare la vita per i suoi cari. Questo percorso di formazione si concretizza in un sistema di punti abilità legato allo sblocco di nuovi poteri. Chi preferisce gli assalti frontali otterrà vari bonus d'attacco, mentre i più furtivi potranno assicurarsi mosse da far impallidire Sam Fisher, come le doppie uccisioni con il coltello. La libertà d'azione e di approccio alle missioni, dunque, ha una sua contropartite anche nella crescita del personaggio.

l'esecuzione è tutta diversa. Le missioni di *Far Cry 3* non si svolgono in livelli separati, dove la libertà esplorativa lascia spazio allo strapotere dei level designer: gli obiettivi si trovano nel mondo di gioco, quindi possono essere raggiunti in tanti modi diversi. Durante la dimostrazione cui abbiamo assistito, lo spavaldo Jason si è avvicinato passando dalla spiaggia, identificando i nemici dalla distanza e sfoltendoli senza causare allarmi. Ha trovato le prime guardie inquadrandole con lo zoom della sua fotocamera digitale, eliminando quelle isolate, per poi sgattaiolare dietro un malcapitato, uccidendolo in un modo tanto coreografico quanto silenzioso. Con una mossa felina gli ha tagliato la gola con il suo stesso coltello, per poi lanciarlo dritto in mezzo alla fronte di un altro mercenario che si stava avvicinando.

Proseguendo lungo il ponte della nave, però, scatta l'allarme, attirando l'indesiderata attenzione di decine di "marinai" armati fino ai denti: in questo momento, *Far Cry 3* mostra tutte le sue origini da sparatutto in soggettiva, con un trionfo di armi, proiettili e morti violente. Gli scontri sono rapidi e brutali, il rumore del fucile è realistico e assordante, l'Intelligenza Artificiale combatte con ferocia. È un sistema semplice e rodato, senza meccaniche abusate come i ripari e le coperture, pensato per alternare il piacere dell'esplorazione all'emozione dei combattimenti. Non mancano nemmeno i cliché del genere: ci sono casse di munizioni, barili rossi pronti a esplodere e un paio di postazioni fisse



Far Cry 3 punta su una violenza molto grafica, che non risparmia nemmeno il miglior amico dell'uomo.



L'Intelligenza Artificiale sembra funzionare a dovere, ma considerando la natura aperta dei livelli, gli sviluppatori dovranno fare molta attenzione.

> "È più vicino alle libertà di *Grand Theft Auto* e *Just Cause* che alla struttura rigida di *Modern Warfare 3* e *Battlefield 3*"

per falcidiare le ondate più numerose. Morto l'ultimo soldato, Jason raggiunge finalmente l'antenna, da sabotare con una classica azione contestuale.

Vittoria! La missione è completata, ma gli sviluppatori ci hanno subito mostrato alcune delle tattiche alternative con cui avremmo potuto affrontarla. La nave, infatti, può essere raggiunta in vari modi, anche perché è consentito pilotare tanti tipi di veicoli, incluse le imbarcazioni. Jason aveva l'opzione di avvicinarsi passando dal mare, con un motoscafo o immergendosi per sfruttare un'apertura subacquea, adottando stili di combattimento diversi. Sarebbe stato fattibile arrivare all'obiettivo senza innescare allarmi, rimanendo sempre furtivi, o addirittura completare il tutto senza torcere un capello a un mercenario.

Ridendo, il lead level designer Mark Thompson ha spiegato che alcuni dei tester sono stati così ingegnosi da buttarsi in deltaplano da una vicina altura, lasciandosi cadere vicino all'antenna e risolvendo la sfida nel giro di un minuto, senza nemmeno



Le granate possono essere tenute in mano dopo aver rimosso la spoletta, in modo da controllare il momento in cui esploderanno.



La libera esplorazione si avvarrà anche degli spostamenti per mare.

sprecare un proiettile. *Far Cry 3* incoraggia a esplorare l'ostile mondo che circonda il protagonista, imparando a conoscerlo e a sfruttarlo a proprio favore. Gli sviluppatori sono stati ancora molto vaghi su cosa sarà possibile fare andando a bighellonare in giro per l'isola, ma a giudicare dalla grandezza della mappa e dalla presenza di auto e navi, ci sarà molto di più oltre alle semplici sparatorie.

ORDINARIA FOLLIA

Terminata la missione, Jason è ferito, sanguinante e dolorante. Salta a bordo di un'auto, si mette alla guida e si dirige verso la casa del dottore, su consiglio di una misteriosa voce amica, che comunica con lui via radio. Abbiamo già conosciuto Vaas, il violento pazzoide del primo trailer, e stiamo per incontrare un altro personaggio particolare, caratterizzato da una scintilla di follia completamente diversa.

Il luogo è una villetta bianca, in cima a una collina, affiancata da una piccola serra piena di piante rigogliose. "C'è qualcuno?", chiede Jason, ma senza ottenere risposta. Mentre si guarda in giro, trovando misteriose pillole colorate, una faccia stralunata gli si para davanti all'improvviso. È il "dottore", un uomo chiaramente sotto l'effetto di sostanze stupefacenti, che inizia a blaterare strane frasi su colori, sensazioni ed esperienze psichedeliche. È disposto a curare Jason, ma in cambio vuole che recuperi un fungo raro, in una grotta subacquea, con il quale distillerà un cocktail psicotropo per i suoi loschi fini ricreativi. "Portamelo, e ti farò un trattamento da VIP", afferma con sguardo folle, per poi iniettare un potente antidolorifico direttamente nel braccio del povero ragazzo.

Da qui in poi, l'avventura prende una piega da "Alice nel Paese delle Meraviglie", con un bizzarro viaggio

UN POMERIGGIO CON VAAS

Dopo aver assistito alla dimostrazione di gioco, direttamente negli studi di Ubisoft Montreal, siamo stati invitati ad assistere a una sessione di Motion Capture, in un enorme capannone industriale poco fuori dal centro. Si tratta di una grande stanza con centinaia di speciali telecamere, dove gli attori mettono in scena gli intermezzi e i dialoghi, registrando l'audio delle battute e campionando i dati che serviranno agli animatori per riprodurre i movimenti in maniera realistica. In realtà, più che di semplice Motion Capture, è giusto parlare di Performance Capture, perché grazie a un'apposita telecamera, montata direttamente in faccia agli attori, gli sviluppatori acquisiscono anche i movimenti del viso. È una tecnica ormai divenuta uno standard, specie per le produzioni come questa, in cui Ubisoft investe costantemente per rimanere all'avanguardia. Abbiamo avuto il piacere di conoscere Michael Mando, l'attore che ha interpretato Vaas nel primo trailer, il quale ci ha raccontato come, dall'inizio dei lavori, tutta l'apparecchiatura sia cambiata almeno tre volte. "L'altro giorno stavamo girando una scena molto movimentata, ma i cavi delle telecamere che dovevano seguirmi continuavano a impigliarsi. Invece di decidere di cambiare scena, Ubisoft ha preferito rimandare la ripresa, in attesa di procurarsi nuove telecamere che permetteranno di girarla com'era stata concepita." Il risultato di tutto questo impegno, a quanto abbiamo visto, sono scene credibili, ben recitate, coadiuvate anche dalla potenza del motore grafico.



JUST CRY

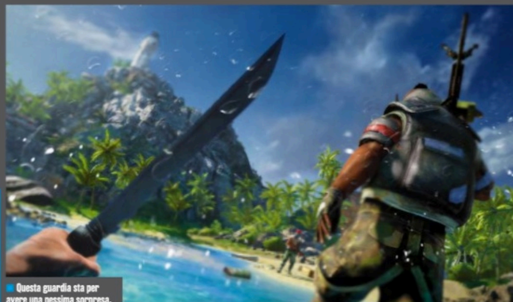
Un po' come in *Just Cause*, il paradiso tropicale di *Far Cry 3* è pieno di mezzi da guidare. Gli sviluppatori sono rimasti intenzionalmente sul vago, ma sappiamo che, oltre alle automobili, ci saranno anche imbarcazioni e velivoli, come elicotteri e deltaplani. Da quel che abbiamo visto, l'uso sapiente dei trasporti permetterà approcci alternativi alle missioni, proprio come succede nei migliori giochi a libera esplorazione.

SCUOLA DI SOPRAVVIVENZA

Per rendere interessante l'esplorazione dell'isola, gli sviluppatori stanno pensando a tante attività secondarie. Tanto per cominciare, Jason imparerà a riconoscere piante e oggetti utili, ricavando cure, bonus e vantaggi in combattimento, e dovrà difendersi dagli animali e cacciarli per nutrirsi. Inoltre, andando a zonzo, si imbatterà in punti interessanti, senza però aver modo di raggiungerli: solo proseguendo nel gioco otterremo i mezzi o le abilità per arrivarci, con un sistema simile a quello adottato dai tanti *The Legend of Zelda* di Nintendo (o da *Darksiders*).

LAVORO DI GRUPPO

Per colossi come Ubisoft, Activision e Rockstar, la divisione tra studi è sempre più labile. *Far Cry 3*, come tanti titoli importanti degli ultimi tempi, è frutto del lavoro di migliaia di sviluppatori sparsi per vari uffici in giro per il mondo. Il timone del progetto, infatti, è tenuto da Ubisoft Montreal, ma alcune sezioni sono affidate a Ubisoft Massive, Ubisoft Reflections e Ubisoft Shanghai.



Questa guardia sta per avere una pessima sorpresa.



Vi fidereste di un dottore come questo? I personaggi di *Far Cry 3* sono eccessivi, ma ben caratterizzati.

durante il quale le sparatorie passano in secondo piano, lasciando spazio a un'affascinante sezione narrativa. Mentre esplora la grotta, nuotando e cercando di non scivolare sulle rocce, Jason calpesta una pianta colorata, che rilascia un'inquietante nuvola di spore rosse. Pochi secondi dopo le sue mani, inquadrate dalla soggettiva, iniziano a deformarsi, mentre le parole del dottore risuonano nella sua testa. Il nostro continua a muoversi, alla ricerca del fantomatico fungo, ma il mondo sembra smettere di seguire le leggi della fisica e della gravità. Una scalata su una liana si trasforma in una corsa verso il basso, mentre la visuale si riempie di distorsioni di colore. Le voci nella testa non si fermano, e strani oggetti iniziano ad apparire: all'improvviso, s'imbatte in una casa con una porta illuminata, dalla quale proviene la voce amica di suo fratello, ma mentre cerca di avvicinarsi, l'edificio si allontana, come in un incubo, per poi scomparire. Qualche minuto dopo, Jason inizia a recuperare le sue facoltà, fino a trovare il fungo per il dottore. Uscendo dalla grotta, il nostro eroe trova la luna piena, alta nel cielo, e realizza che la sua breve esperienza è durata, in realtà, svariate ore.

Per tutta questa fase di gioco, scrivevamo, lo stile da sparatutto lascia spazio a una sequenza narrativa, senza nemmeno un'arma inquadrata, che si svolge lungo un percorso lineare. "L'avventura è a libera esplorazione, così come le missioni, ma per non perdere le potenzialità narrative degli script abbiamo inserito varie sezioni come questa, che esploreranno i ricordi e la psiche di Jason", afferma Mark Thompson. In quest'ottica, sembra chiaro come la trama orbiti intorno alla crescita del protagonista, che parte come un normale ventenne in vacanza, un po' viziato dalla sua famiglia, per diventare un guerriero della giungla, pronto a rischiare la vita per salvare i suoi cari. L'idea di Ubisoft Montreal è molto ambiziosa: creare un mondo giocabile e pieno di possibilità, mantenendo però anche la forza narrativa degli FPS moderni.

> "Ci ha fatto piacere notare come la dimostrazione stesse girando su un PC"

PARADISO O INFERNO?

Il tratto distintivo di *Far Cry* è sempre stato legato a dei veri e propri paradisi naturali che si trasformano in inferni di violenza e sofferenza. Il primo episodio, in particolare, stupì anche per la sua grafica, ai tempi curata dai fuoriclasse di Crytek. Questo terzo capitolo non fa eccezione, sia per la bellezza dei paesaggi, sia per la qualità dei dettagli. *Far Cry 3* gira su una nuova versione del Dunia Engine, pesantemente modificata dai programmatori di Ubisoft Montreal con l'intento di dare vita a un mondo più realistico che mai. In questo senso, ci ha fatto piacere notare come la dimostrazione stesse girando su un PC, a testimonianza che lo studio sta sfruttando le potenzialità delle nostre macchine, invece di limitarsi a convertire il tutto da console.

La potenza tecnica, insieme alle astuzie dei level designer, promettono di dare vita a un mondo tanto bello quanto divertente da esplorare. Durante un tragitto in macchina verso casa del dottore, per esempio, abbiamo notato un faro in lontananza, vicino a una strana capanna in rovina. Volendo, avremmo potuto ignorare la missione corrente per andarlo a esplorare, incontrando nuovi personaggi, scoprendo risorse o sbloccando altri incarichi secondari.

Guardarsi in giro, dunque, non è solo un piacere estetico, ma anche un modo per scoprire alleati e ottenere armi e oggetti per combattere in modo più efficiente. L'altro aspetto notevole del comparto grafico riguarda le animazioni facciali e le scene d'intermezzo, realizzate con un'avanzata tecnica di performance capture.

Per non rovinarci sorprese, gli sviluppatori ci hanno mostrato un rapido montaggio di scene tratte da vari punti della trama, senza lasciarci modo di capire cosa stesse succedendo realmente, facendoci solo intuire la qualità della recitazione e delle scenografie. Il confine tra videogiochi e film, in quest'ottica, è sempre più sottile, e *Far Cry 3* non fa eccezione. Non sappiamo se la trama riuscirà a sfruttare le sue interessanti premesse per raccontare una storia memorabile, ma di certo la narrazione avrà una qualità da film, complice anche il particolare cast di personaggi, così marcati da sembrare usciti dalla fantasia di Quentin Tarantino.

Lo sviluppo è ancora lungo (la versione che abbiamo visto era quasi in stato Alpha, il che significa che è giocabile dall'inizio alla fine, ma che è ancora priva di tanti elementi progettati per il prodotto ultimato), ma Ubisoft Montreal sembra avere per le mani un titolo di prima qualità.





Le sezioni di guida rimangono in soggettiva, proprio come succede nel recente *Dead Island*.



Ecco il relitto della Medusa, la nave di cui scriviamo in queste pagine. Volendo, era possibile accedervi passando dal mare.

IN FONDO AL MAR

Jason può nuotare ed esplorare i suggestivi paesaggi sottomarini dell'isola. Stando agli sviluppatori, immergersi rivelerà una nuova dimensione della libera esplorazione e darà tanti modi diversi per risolvere le missioni.

LA GRANDE ISOLA

È sempre difficile farsi rivelare le reali dimensioni della mappa di un gioco a libera esplorazione, anche perché gli stessi sviluppatori dispongono spesso di dati approssimativi. *Far Cry 3* sarà circa dieci volte più grande del suo predecessore e avrà dei contenuti più densi, stando alle promesse dei level designer.



Il Tramonto Dei Samurai

Dopo le epiche battaglie del Sengoku Jidai e la leggendaria guerra Genpei, il sole comincia a calare sul Giappone dei samurai. Creative Assembly ci mostra, nei suoi studi di Londra, il culmine della saga di *Shogun 2*!

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Creative Assembly
- **Data di uscita:** Marzo 2012
- **Internet:** www.totalwar.com/shogun2/fall-of-the-samurai
- **Storia degli sviluppatori:** Fondata nel 1987 da Tim Ansell, la compagnia inglese ha lavorato su piattaforme storiche quali Amiga e ZX Spectrum, e collaborato al noto marchio EA Sports. Nel 1999, con la pubblicazione di *Shogun: Total War*, Creative Assembly si è affermata come uno dei più talentuosi sviluppatori in ambito strategico. Da allora, la serie *Total War* rinnova di anno in anno il proprio successo, grazie a una formula ormai consolidata e all'indiscutibile spettacolarità.

CERTO, potrebbe sembrare bizzarro voler cercare il Giappone nel cuore della vecchia Inghilterra. Eppure, niente di più facile che, agli occhi dell'appassionato videogiocatore, Buckingham Palace si trasformi nel Padiglione d'Oro esaltato da Yukio Mishima, e che i "bobbies", i pittoreschi ufficiali di polizia, divengano samurai in kimono e spada.

L'immancabile nebbia, d'altra parte, potrebbe benissimo far da sfondo a un film di Kurosawa. Troppa fantasia, dite? Forse no, se è proprio a Londra che i maghi di Creative Assembly stanno preparando la loro ultima alchimia: *Il Tramonto Dei Samurai*, espansione stand-alone (ossia, che non richiede il titolo base per essere giocata) di *Shogun 2*, strategico capace di mietere, nel corso degli ultimi mesi, un enorme successo di critica e pubblico. Negli studi di Creative Assembly abbiamo potuto mettere mano a una versione dimostrativa del nuovo titolo, sufficiente a offrire una panoramica dettagliata della struttura di gioco, e abbiamo incontrato James Russell e Jamie Ferguson, rispettivamente lead designer e lead battle designer. Cosa possiamo aspettarci, dunque, dall'ultimo nato in casa *Total War*?

A un primo impatto, *Il Tramonto Dei Samurai* non è poi così diverso da *Shogun 2*. La mappa è stata marginalmente ampliata con l'aggiunta di un paio di isole ma, al di là di questo e di un generale abbellimento grafico, è ancora pressoché identica; lo stile di gioco si fonda sulla consolidata ibridazione fra pianificazione strategica a turni e battaglie tattiche in tempo reale, e praticamente tutti i pilastri della giocabilità di *Shogun* sono stati mantenuti. Sotto la superficie, però, i cambiamenti fioccano, e distanziano considerevolmente *Il Tramonto* dal predecessore. Innanzitutto, le lancette dell'orologio fanno un considerevole balzo in avanti: laddove il titolo originale si svolgeva a cavallo fra XVI e XVII secolo, *Il Tramonto Dei Samurai* porta sui nostri monitor l'epoca della guerra Boshin e la prima fase della restaurazione Meiji. Un'era fondamentale per lo sviluppo del Giappone moderno e praticamente unica nella storia mondiale: nessuna nazione, infatti, ha mai vissuto un così rapido processo di modernizzazione, trasformandosi da società feudale a potenza industriale nel giro di un ventennio.
La nuova campagna si snoda, quindi, lungo un decennio, dal 1860 al 1870. Tempi strettissimi, ma zeppi di eventi: se in *Shogun 2* un anno era rappresentato da quattro turni, ora ce ne sono ventiquattro, sei per stagione. Farsi sorprendere in territorio nemico durante l'inverno può comportare, di conseguenza, grosse perdite in termini di attrito. In generale, tutto è più serrato e gli eserciti si muovono molto rapidamente, sfruttando, per giunta, le nuove ferrovie che collegano le provincie.

Giappone, atto secondo

Il Tramonto Dei Samurai promette una ricchezza di contenuti tale da rivaleggiare con l'acclamato predecessore. E, in effetti, i numeri ci sono: sei clan (senza contare i tre disponibili in pre-ordine), trentanove unità, dieci navi, tre agenti, un multiplayer rinnovato... Ma a garantire il valore e l'unicità del nuovo titolo è proprio il periodo preso in esame. Lontane anni luce dal conflitto fra signori feudali rappresentato in *Shogun 2*, le battaglie del periodo Meiji sono state anche scontri ideologici fra i difensori della tradizione e chi si batteva per un Giappone moderno e industrializzato. Nel gioco, questo insanabile conflitto si riflette nella ripartizione dei clan in due campi, quello shogunale e quello imperiale: l'esperienza è quindi meno caotica e più strutturata, con i clan che tendono ad allinearsi abbastanza presto su base ideologica, piuttosto che assaltare a prescindere il giocatore in carne e ossa.

Altrettanto importante è la meccanica sottesa alla modernizzazione. Adesso, ciascun clan dispone di un diverso livello di "modernità": mano a mano che nuove tecnologie vengono ricercate e unità introdotte, le truppe classiche, composte da samurai, vedono la propria potenza scemare, e il popolo tende sempre più alla ribellione. Dunque, una modernizzazione rapida può essere accompagnata da grande instabilità, tanto da rendere difficoltosa la conquista di nuovi territori. Nondimeno, il fascino delle armi da fuoco è forte: sta al giocatore scegliere se e fino a che punto lasciarsi sedurre dalle sirene dell'Occidente, ma qualora voglia restare fedele alle vie dei padri, dovrà necessariamente essere rapido e trionfare prima che gli avversari sviluppino le nuove armi. Parlando di armi, appunto, l'inizio della campagna vede schierati i classici guerrieri equipaggiati di lancia yari, katana e arco, più i battaglioni di fanteria di leva, non particolarmente migliori degli ashigaru armati di archibugi portoghesi

TRADIZIONE CONTRO INNOVAZIONE

James Russell, lead designer per *Il Tramonto Dei Samurai*, sembra affascinato dall'epoca Meiji. "Nel giro di un ventennio", ci dice, "in Giappone si è passati dal Medioevo alle prime rivolte nelle fabbriche. La società si è trasformata radicalmente." Ma parla anche della sfida di bilanciare livelli tecnologici così diversi: "A volte, la carica di un esercito di samurai può rivelarsi la tattica vincente. Il morale più elevato delle truppe tradizionali torna utile, soprattutto in fase di assedio", e prosegue, "*Total War* mira a offrire un'esperienza concentrata dell'arte della guerra in un certo periodo, ma senza tralasciare l'attinenza alla Storia".



TRA SHOGUN E IMPERATORE

I veterani di *Shogun 2* ricorderanno il "Realm divide", una meccanica molto discussa che, sostanzialmente, induceva tutte le fazioni controllate dalla I.A. a dichiarare guerra a un giocatore che estendesse troppo il proprio dominio. Ne *Il Tramonto Dei Samurai*, giunti a un certo punto della campagna, i clan tendono a dividersi in due fazioni, quella shogunale e quella imperiale, che si contendono il controllo del Giappone. Una soluzione molto più sensata, che mantiene la sfida durante le ultime battute della partita, senza risultare irrealistica e frustrante. Per chi volesse provare nuovamente il brivido di rimanere solo contro tutti, è possibile decidere di opporsi sia allo Shogun sia all'Imperatore, proclamando una – piuttosto fantasiosa – repubblica giapponese.





Gli eserciti schierati offrono un colpo d'occhio splendido, accresciuto dal generoso quantitativo di fumi ed esplosioni.



Sul piano estetico, la mappa strategica si è arricchita di piccoli dettagli che rendono l'impatto complessivo di gran pregio.

presenti in *Shogun 2*. Col procedere dei turni, però, i campi di battaglia giapponesi si popolano di fucilieri in stile occidentale, con uniforme ed elmetto, cavalleria armata di sciabola e pistola, mitragliatrici Gatling e obici d'assedio, generando un colpo d'occhio peculiare, che ricorda la guerra franco-prussiana (e, in un certo senso, *Empire: Total War*).

"Guerra asimmetrica, ma dinamica", ci dice Jamie Ferguson, accennando al fatto che il livello tecnologico tende a mutare rapidamente, ed è facile assistere alla sanguinosa carica di samurai in spada e armatura, falciata dal tiro rapido delle linee di fanti. E le battaglie storiche presenti nella versione dimostrativa da noi testata, Miyako Bay e Toba Fushimi, sono perfette per testimoniare tale rivoluzione militare. Nondimeno, il potere della polvere nera non è assoluto: come già avveniva in *The Warpath*, l'espansione di *Empire* dedicata agli indiani d'America, la manovra e il posizionamento accurato possono ancora supplire ottimamente alla scarsità di equipaggiamenti, qualora si riesca a giungere alla mischia senza farsi decimare.

L'onore e le navi

Il nuovo periodo comporta mutamenti anche sul mare. Il ruolo di regine delle flotte spetta alle corazzate, vascelli rivestiti di ferro e carichi di cannoni, ma anche le torpedini, ritrovato tecnologico del XIX secolo, possono riservare sgradevoli sorprese per i comandanti meno attenti.

Nel complesso, le battaglie navali tendono a decidersi sulla distanza, grazie alla potenza dei cannoni, e sono di conseguenza molto più "esplosive", anche visivamente, rispetto a quanto visto in *Shogun 2*, dove a fare la parte del leone erano le frecce infuocate e l'abbordaggio. Le flotte, inoltre, possono ora contribuire alla campagna di terra, bombardando gli eserciti nemici sulla mappa strategica e persino intervenendo direttamente nelle battaglie campali che si svolgono sotto costa, nel ruolo di artiglieria navale. Nondimeno, le nuove difese portuali rischiano di rendere la vita difficile a tutti gli ammiragli da tastiera. In genere, il confronto fra difesa e offesa risulta enfatizzato: gli assedi stessi non si risolvono più in una scalata alle mura modello "Spiderman", ma richiedono l'utilizzo copioso delle artiglierie, siano esse da campo, per l'assediante, oppure montate sulle torri del fortilizio.

L'impatto estetico de *Il Tramonto Dei Samurai* è radicalmente trasformato dall'introduzione di un nuovo livello tecnologico: la visceralità di *Shogun 2* è stata conservata, ma la profusione di esplosioni, spari e fumo accresce il fattore spettacolo, e le battaglie in tempo reale si arricchiscono di scene che non hanno nulla da invidiare a "L'ultimo samurai", il celebre colossal hollywoodiano con Tom Cruise. Senza contare la possibilità di dirigere direttamente, in prima persona, il tiro dell'artiglieria: un'opzione non particolarmente rilevante sul piano tattico, ma perfetta per alleggerire la tensione facendo saltare per aria qualche reggimento avversario. Nulla da eccepire sul fronte visivo, dunque: la saga di *Shogun 2* continua a essere una gioia per gli occhi. Nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale, però, ci saremmo aspettati un miglioramento più evidente. Sebbene si noti l'intervento di lima effettuato dal team nel corso di questi mesi, il comandante elettronico è ancora capace di errori ridicoli, tende a caricare alla cieca e, in genere, non risulta sempre consapevole della nuova epoca e delle nuove tattiche.

La perfetta strategia del guerriero

Sul fronte strategico, a ristrutturare la giocabilità di *Shogun 2* è l'introduzione dei nuovi agenti e di tutta una serie di nuovi edifici. Per quanto riguarda questi ultimi, si tratta soprattutto di fabbriche e accademie militari in stile europeo, senza tralasciare strutture difensive e ferrovie, edificabili in specifiche province. I primi, invece, sono di tre tipi: gli "ishin shishi" sono attivisti al servizio dell'Imperatore, intenti a diffonderne l'autorità e l'ideologia; gli "shinsengumi" sono investigatori allineati con lo Shogun, con il compito di reprimere la sedizione; i veterani stranieri, invece, possono addestrare le truppe e garantiscono una serie di bonus militari.

La presenza degli occidentali è, in effetti, importante: Stati Uniti, Francia e Gran Bretagna si contendono l'influenza sul Giappone, e un clan che stringa rapporti cordiali con una delle potenze, è in grado di ricavarne non solo vantaggi commerciali, ma anche il supporto di unità d'élite. A completare il pacchetto giunge un multiplayer migliorato, con nuovi equipaggiamenti e seguaci per l'avatar – e, adesso, possiamo gestirne più di uno – nonché la facoltà di allestire scontri fra le truppe dell'originale *Shogun 2* e quelle del periodo Meiji.

Nel complesso, quello che abbiamo visto ci è parso di grande valore: le sbavature sono, soprattutto, sul fronte della I.A., ma la forza evocativa della nuova epoca, catturata con grande attenzione allo spettacolo, rende *Il Tramonto Dei Samurai* una gioia da giocare e da guardare. In attesa del 23 marzo, non ci resta che affilare la katana, sperando che defletta anche i proiettili.





I nuovi agenti, come il veterano occidentale, introducono dinamiche inedite nel corso della campagna.



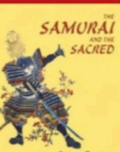
Assediare una città durante l'inverno può diventare proibitivo, a causa dell'estesa durata delle stagioni.

TOBA-FUSHIMI: NUOVA EPOCA, NUOVE BATTAGLIE



La battaglia di Toba-Fushimi, rappresentata nella versione d'anteprima de *Il Tramonto Dei Samurai*, è uno degli scontri fondamentali della guerra Boshin. Combattuta il 27 gennaio 1868 tra le forze leali allo Shogun Tokugawa e una coalizione di clan filo imperiali, si concluse con una vittoria decisiva di questi ultimi. Le truppe shogunali, per quanto molto superiori di numero, erano piuttosto diseguali per addestramento ed equipaggiamento, e schieravano ancora unità "vecchio stile", a fronte dei pezzi d'artiglieria howitzer e delle mitragliatrici Gatling utilizzate dagli imperiali. La coraggiosa carica ordinata dal comandante shogunale Sasaki Tadasaburo contro le linee di fucilieri Satsuma, terminata in un massacro, è emblematica dei mutamenti epocali avvenuti durante la seconda metà dell'Ottocento giapponese.

UN OCCHIO ALLA STORIA



Interrogato in merito al valore educativo de *Il Tramonto Dei Samurai*, il lead designer James Russell risponde: "Noi facciamo giochi, il nostro intento primario è che siano divertenti. Ma non possiamo che essere felici di riuscire a trasmettere passione per la Storia". Nello sviluppo di *Shogun 2* e *Il Tramonto Dei Samurai*, Creative Assembly ha fatto ricorso alla consulenza di Stephen Turnbull, docente all'università di Leeds e autore di numerosi libri sulla storia militare giapponese ("Una vera e propria enciclopedia del periodo", dice Ferguson). Sebbene la saga di *Shogun 2* non sia una perfetta simulazione storica, la riproduzione è certamente accurata, forse più che in ogni altro titolo targato *Total War*, e *Il Tramonto Dei Samurai* mira a rinnovare tali risultati.

Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

La nuova scheda audio di Creative non sarà il massimo per gli audiofili, ma include alcune comode funzioni per gli appassionati di videogiochi, mentre il NAS proposto da Sitecom tornerà utile a chi ha bisogno di un capiente hard disk di rete per condividere i file multimediali all'interno della propria abitazione.

SIA LODATA L'E-MAIL

UN giorno come tanti, ho ricevuto una e-mail dal supporto di Origin, il servizio di digital delivery di Electronic Arts. Un particolare ha colpito la mia attenzione: praticamente, venivo informato che l'indirizzo mail collegato al mio account era stato modificato. Il primo pensiero è stato che si trattasse di phishing operato da malintenzionati (quei falsi messaggi tramite cui si cerca d'ingannare gli utenti al fine di carpire loro dati personali), ma la mail era priva di link.



Electronic Arts dovrebbe istituire anche in Italia un numero telefonico per il supporto in caso di problemi di sicurezza con Origin.

Incuriosito, sono andato a controllare l'account e, tentando di collegarmi, ho scoperto che la mia mail non era più presente nell'elenco di Origin, e che non potevo accedere al mio profilo. A questo punto, è iniziato il panico. Ho controllato ulteriormente il messaggio per trovare un servizio d'assistenza, ma invano. Sono andato sul sito di Electronic Arts e, dopo un po' di ricerche, l'unico modo che ho scoperto per chiedere aiuto è stato di chiamare un numero di telefono... americano. Non ci ho pensato due volte e, dopo pochi istanti di attesa, mi ha risposto un cordiale operatore il quale, in seguito ad alcune domande per sincerarsi della mia identità, mi ha fatto tornare in possesso del mio profilo. A quel punto, mi sono finalmente rilassato un momento, per poi procedere con la sostituzione delle password di tutti gli altri account ben più importanti di Origin: fortunatamente, infatti, non avevo associato a quest'ultimo la carta di credito. Aggiornare tutte le mie password mi ha tranquillizzato sotto molti profili, e mi ha fatto realizzare che il sistema adottato da Electronic Arts necessita di qualche ritocco sostanziale. Modificando i dati di PayPal ed eBay, per esempio, mi è subito arrivata una e-mail che mi informava dell'operazione effettuata, e che mi invitava a cliccare su un link nel caso non fossi stato io a effettuare tale modifica. Steam, grazie al fatto che avevo in precedenza attivato Steam Guard, ha richiesto l'inserimento di una password giunta via e-mail per modifiche sostanziali all'account, rendendo così difficile la vita agli hacker, mentre con Google, anche solo per entrare nel proprio profilo da un nuovo PC, è necessario inserire, oltre ai dati d'accesso, un codice numerico inviato via cellulare.

Per risolvere il problema con Electronic Arts, inoltre, è stato necessario parlare con un operatore americano, che può essere un limite per chi non è in grado di sostenere una conversazione in inglese o, semplicemente, non vuole effettuare una costosa chiamata intercontinentale. Nonostante il tutto si sia concluso senza danni, Electronic Arts dovrebbe correre subito ai ripari, soprattutto dopo l'ondata di attacchi informatici che lo scorso anno ha colpito decine di società, compromettendo momentaneamente servizi come PlayStation Network. Non solo: ultimamente, un numero sempre crescente di utenti Xbox Live si è visto sottrarre l'account e addebitare sulla carta di credito, o su PayPal, l'acquisto di Microsoft Point, poi girati verso altri account. In tutti questi casi, gli hacker in questione hanno sbloccato alcuni Achievement di *FIFA* e ha scambiato "figurine" virtuali con altri account, facendo presupporre che possa esistere un vuoto di sicurezza o da parte di Microsoft o di EA. Entrambe le aziende negano, e sostengono che gli utenti hanno scelto password troppo facili da scoprire, ma noi suggeriamo ai giocatori di prestare molta attenzione, più che in passato, controllando con frequenza i propri account.



"Il sistema adottato da EA necessita di qualche ritocco sostanziale"

SITECOM NAS MD-254

Produttore: Sitecom
Distributore: Sitecom
Internet: www.sitecom.com
Prezzo: € 140

CHE l'Home Storage Center di Sitecom si rivolga alle utenze casalinghe più che agli uffici lo si intuisce da un design piuttosto elegante, destinato ad abbinarsi alle forme dei candidi MacBook e a non sfigurare a fianco della TV del salotto.

Tutto, all'interno del case bianco e dell'interfaccia Web di questo prodotto punta alla semplicità, a partire dal sistema d'inserimento degli hard disk, effettuabile aprendo uno sportello frontale a pressione dietro a cui si nascondono due sedi per dischi fissi SATA da 3,5 pollici impostabili in modalità RAID 0, RAID 1 o JBOD. Il retro del dispositivo è altrettanto essenziale, e vede la porta Gigabit affiancata solo da un ingresso USB, sfruttabile per generare un printer server, e da un pulsante capace di avviare un backup automatico di qualsiasi pen drive o hard disk esterno collegato all'unità, il cui contenuto viene duplicato nella cartella pubblica condivisa tra tutti gli utenti.

Il software presente nella confezione facilita il setup ai meno esperti, ma è possibile accedere a tutte le funzioni principali tramite un'interfaccia Web, che elenca al proprio interno i menu di gestione di un server iTunes e di uno Squeezebox, utili a distribuire la musica a tutti i computer e gli iPod di casa. Non manca nemmeno il server UPNP TwonkyVision, compatibile con DLNA e quindi capace di rendere accessibili i contenuti audio e video a tutte le TV e i media center aderenti al medesimo standard, dopo aver filtrato quelli destinati allo schermo e quelli pensati per l'Hi-Fi, in base alle regole settate dall'utente.

Del tutto assente è, invece, un sistema di accesso ai dati dall'esterno, tramite Web, a riprova della vocazione ludica di un prodotto non pensato per chi vuole la piena disponibilità dei propri dati anche mentre è in viaggio per lavoro. Nelle nostre prove l'MD-254 ha offerto una velocità di circa 80 MB al secondo in fase di spostamento dei file, rimanendo nella media di altri prodotti simili basati su interfaccia Gigabit, ma ha mostrato qualche problema di funzionamento in assenza di un IP dinamico, fino a quando non abbiamo sostituito il firmware di fabbrica con l'ultima versione, scaricabile in forma binaria dal sito Sitecom o aggiornabile automaticamente dai menu del dispositivo.

Disponibile in due versioni, una priva di dischi e una completa di una singola unità WD Caviar Black da 1 TB, l'ultimo NAS di Sitecom punta tutto sulla semplicità, ed è quindi consigliabile a chi vuole dire addio alla scomodità del backup tramite USB e desidera accedere facilmente ai contenuti multimediali tanto dal PC quanto dalla TV e dallo smartphone.

"Il software nella confezione facilita il setup ai meno esperti"



Grazie a due apposite App per iPhone e Android, il NAS di Sitecom può essere gestito anche direttamente dallo smartphone, tramite Wi-Fi.



Permette di gestire facilmente le quote di spazio dedicate agli utenti ed è perfettamente compatibile con DLNA, iTunes e Squeezebox. Inoltre, è uno dei pochi NAS dotati di un design elegante. 8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

BASSI A PASSEGGIO

Al DreamBass Enermax AP001 spetta, probabilmente, il primato di essere la più piccola scheda audio del mondo. Collegabile a qualsiasi porta USB 2.0, il piccolo dispositivo sfrutta un codec VIA VT1620A per gestire un'uscita per cuffie o speaker e un ingresso per microfono, entrambi di tipo jack stereo. Le specifiche del chip elencano l'ormai immancabile supporto al formato 24 bit – 96 KHz, ma soprattutto sono accompagnate da un DAC di qualità, ben superiore a quello montato sul comparto audio tipico di molti portatili. Per ora, il minuscolo oggetto è in vendita solo negli Stati Uniti al prezzo di 43 dollari, ma chi non vuole attendere il suo arrivo in Europa può soddisfare la propria sete di qualità audio con i nuovi Asus MS-100, due speaker USB caratterizzati da un curioso design conico, in cui trovano posto dei driver da 54 mm in grado di produrre 93 dB di pressione sonorea con una distorsione non superiore al 3%.

OTTICHE CAPIENTI

Dopo anni di relativa immobilità, il mercato dei masterizzatori viene scosso dall'arrivo di un nuovo formato, il BDXL. Ufficialmente presentato nel 2010, il nuovo standard nasce dalle specifiche dei Blu-ray a doppio strato da 50 GB e ne estende la capacità a 100 o 128 GB. Fino a oggi, però, i supporti multistrato prodotti seguendo tali specifiche non potevano essere utilizzati dalle economiche unità SATA per PC. Pioneer sopperisce a tale mancanza con il BDR-S07, un'unità da 5,25" capace di scrivere sui supporti da 100 GB con una velocità di 6x, e sui più comuni BD-R da 50 GB a 12x. Il prezzo di tanta versatilità, che non dimentica nemmeno i poco

CREATIVE RECON3D FATAL1TY PROFESSIONAL

- **Produttore:** Creative
- **Distributore:** Creative
- **Internet:** www.creative.com
- **Prezzo:** € 149

UN tempo, l'arrivo di una nuova generazione di SoundBlaster avrebbe rappresentato un vero evento per gli appassionati di hardware.

Oggi, in un mercato dominato dalle soluzioni audio integrate sulle motherboard a da CPU in grado di eseguire qualsiasi effetto sonoro senza sforzi, la comparsa di un nuovo DSP dedicato ai videogiochi provoca meno clamore. Questo nonostante Creative abbia pubblicizzato caratteristiche interessanti per il piccolo Core3D, composto da quattro unità di calcolo dedicate all'elaborazione delle funzionalità previste dalla suite THX Trustudio Pro, sviluppata insieme all'azienda americana fondata da George Lucas e contemplante alcune delle tecnologie tradizionalmente abbinate alle X-Fi.

Grande enfasi è dedicata alla chiarezza delle chat vocali nei titoli multiplayer, grazie a una serie di algoritmi volti a esaltare la voce dei compagni d'avventura rispetto ai suoni del gioco, a filtrare il feedback prodotto dagli altoparlanti e a migliorare la resa dei microfoni più economici. Il THX Pro Crytalizer si occupa, come l'omonimo predecessore, di comprimere le frequenze dei brani musicali in presenza di altoparlanti minuscoli, mentre al THX Pro Surround spetta il compito di virtualizzare con precisione i suoni 3D su due speaker o in cuffia. Non manca la possibilità di applicare distorsioni in tempo reale al nostro parlato, di accelerare l'audio dei pochi titoli ancora basati su OpenAL e di usufruire di un'inedita funzionalità chiamata Scout, che eleva il volume dei passi nemici negli FPS, segnalandone un po' meglio la posizione.

Il tutto è prodotto da una scheda che, nei test di qualità del segnale, produce risultati pressoché identici alla precedente X-Fi Titanium Fatal1ty ma, sorprendentemente, impegna la CPU più di quanto non facesse la progenitrice quando si attiva l'emulazione EAX via ALchemy, sempre che un aumento percentuale dello 0,6% possa preoccupare qualcuno. Che la nuova arrivata sia più adatta ai giochi che non alla riproduzione musicale lo si intuisce dal supporto del solo formato 24 bit/96 KHz (le X-Fi potevano riprodurre campioni stereo a 192 KHz), dall'abbandono del 7.1 in favore del più comune 5.1 e dall'impiego di DAC piuttosto economici e Opamp non sostituibili. In compenso, la scheda vanta un'uscita dedicata alle cuffie adatta ad alimentare anche i costosi modelli con impedenza da 600 ohm, affiancata dalle immancabili porte SPDIF ottiche, coadiuvate dalla capacità di codificare un flusso Dolby Digital Live.

Considerando che a distinguere questa Fatal1ty dalla più economica Recon3D PCIe sono solo un paio di led rossi e una schermatura elettromagnetica di dubbia utilità, suggeriamo agli audiofili più esigenti di aspettare l'arrivo di qualche Auzentech basata sul nuovo DSP, o di tenersi strette le X-Fi Titanium HD, sperando che Creative ne rinfreschi un po' i driver.



La Recon3D Fatal1ty abbandona il 7.1 a favore del più "semplice" 5.1.

> "La funzione Scout eleva il volume dei passi nemici negli FPS"

GIOCHI COMPUTER

Rappresenta ancora un netto passo avanti rispetto alle soluzioni integrate, ma la nuova generazione di SoundBlaster non offre molto di più rispetto alle X-Fi. **7**

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

diffusi BD-R LtH, si avvicina ai 300 euro.

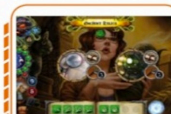
USB VIDEO

Mentre sempre più produttori di monitor si dedicano allo sviluppo di schermi collegabili al PC via USB, l'asiatica Targos va controcorrente, trasformando la veloce interfaccia in un canale di trasporto pixel. Il compito è affidato all'ACA039US, una periferica basata sul chipset DisplayLink DL-3900 e munita di uscite DVI e HDMI 1.3. Utilizzabili contemporaneamente per gestire altrettanti schermi, le due uscite supportano entrambe una risoluzione massima di 2048x1152 e possono essere utilizzate a fianco delle normali GeForce e Radeon anche sui notebook, non richiedendo alcuna alimentazione aggiuntiva oltre a quella prodotta dalla porta USB 3.0.

CASE COREANI

Zalman ha rinnovato la sua gamma di case per appassionati dell'assemblaggio, introducendo lo Z11 e lo Z11 Plus. I due nuovi midtower hanno dimensioni pari a 260x498x525 mm, un peso di 7,3 chili e sono composti da un misto di acciaio laminato e plastica ad alta resistenza. Entrambi i modelli vantano quattro slot da 5,25", uno da 2,5" e tre da 3,5", non richiedono attrezzi per completare le fasi di assemblaggio e sono pronti ad accogliere i più voluminosi sistemi di raffreddamento a liquido. A chi preferisce la classica aria, i due case dedicano 3 ventole da 120 mm e due da 80 mm poste nella zona frontale, dove sono presenti anche le immancabili porte audio e USB. A differenziare il modello Plus è solo la presenza di due porte USB 3.0 e un prezzo di 79 euro, solo leggermente più elevato rispetto al fratello minore.

ELDER SIGNS: OMEN



- **Produttore:** Fantasy Flight Games
- **Prezzo:** € 5,49
- **Versione provata:** iPhone/iPad/iPod/Android
- **Internet:** www.fantasyflightgames.com

I lettori più fedeli della piccola sezione dedicata ai boardgame, all'interno della rubrica Next Level di GMC, non faticheranno a ricordare "Arkham Horror": uno dei migliori giochi collaborativi (o in solitario) realizzati sinora.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Ispirato al ciclo lovecraftiano dei miti di Cthulhu, "Arkham Horror" mette i giocatori nei panni di avventurieri impegnati a impedire l'avvento sul nostro pianeta di un "Grande Antico": una potente e malvagia creatura extradimensionale intenzionata a sterminare la specie umana.

Dato il suo grande successo, Fantasy Flight ha pensato bene di realizzarne una versione "ridotta", basata su un sistema di gioco fortemente semplificato e adatto per partite molto più veloci rispetto al fratello maggiore. "Elder Signs" ha luogo nelle stesse ambientazioni fittizie del boardgame originale: collocato cronologicamente nel 1926, invece di svolgersi nella città di Arkham e dintorni, il gioco limita il proprio campo d'azione al museo di questa immaginaria cittadina del Massachusetts.

Il gameplay, però, resta sostanzialmente immutato: è una corsa contro il tempo. Il giocatore, infatti, controlla un team di quattro personaggi (ognuno dei quali caratterizzato da specifici parametri e da poteri caratteristici) che, muovendosi nei bizzarri locali del museo di Arkham, deve riuscire a collezionare un numero prefissato di "segni degli Antichi" (da cui il titolo) che, come i fan di Lovecraft ben sanno, sono le uniche reliquie in grado di scacciare dal nostro mondo le immonde creature provenienti dall'altra dimensione. Il tutto prima che la malefica divinità Azathoth si risvegli dal suo sonno secolare e distrugga il nostro pianeta.

Particolarmente originale è il sistema, basato sul lancio di un numero definito di dadi speciali a sei facce, che il giocatore dev'essere in grado di abbinare in modo "strategico" per avere la meglio nelle varie "avventure". La versione digitale, *Elder Signs: Omen*, è perfetta e coglie in pieno lo spirito, l'atmosfera e lo stile del boardgame. Ha un costo non proprio tra i più bassi ma, se siete dei fan del genere, vale tutti gli euro richiesti.

***Elder Signs: Omen* è un'eccellente conversione. Si tratta di un gioco difficile da completare, ma è caratterizzato da una longevità invidiabile.** **8½**

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola



Provato: CAYLUS

L'anno è il 1289. Siede sul trono di Francia Filippo IV detto Il Bello. Nella trama del gioco, il monarca, intenzionato a rinforzare i confini meridionali del proprio regno, decide di edificare un grande castello con l'aiuto dei propri sudditi. L'obiettivo del boardgame è tutto lì: costruire il maniero del Re conquistandone la gratitudine, rappresentata nel gioco dai "punti prestigio".
Al termine della partita, chi avrà raccolto il maggior numero di punti prestigio sarà il vincitore. *Caylus* rientra in quel particolare filone di strategici chiamati di "working placement": obiettivo di ogni match è gestire le risorse del gioco (in *Caylus* ce ne sono cinque: cibo, stoffa, legno, pietra e oro) per costruire o vendere qualcosa ottimizzandone il guadagno. Benché le regole siano relativamente banali, il sistema di gioco è complesso, per questo non ci sentiamo di raccomandarlo a tutti. *Caylus* soffre anche di una serie di sgradevoli rallentamenti, soprattutto nei primi iPad, a causa, probabilmente, di una cattiva gestione della memoria. Nulla che possa inficiarne la qualità, ma ci aspettiamo che una patch risolva presto questo problema.

- Produttore: **Big Daddy's Creations**
- Prezzo: **€ 3,99**
- Versione provata: **iPhone, iPad**
- Link: **http://caylus.bigdaddyscreations.com**

Una buona conversione, ma che avrebbe meritato un miglior utilizzo delle potenzialità di iPhone e iPad. **7½**

Provato: WAR ON TERROR

Si può scherzare sul tema del terrorismo internazionale? A sentire gli sviluppatori di TerrorBull Games sembrerebbe di sì, al punto da dedicare un gioco alla lotta al terrorismo... vissuta nei panni di un terrorista! Il tutto, naturalmente, è caratterizzato da un forte e irriverente taglio satirico. Nella sua essenza, *War on Terror* è una sorta d'improbabile mix tra un boardgame economico, sullo stile di "Monopoli", e uno strategico alla "Risiko".
La risorsa principale è il petrolio, la cui produzione e vendita permette di generare il denaro utilizzato in qualsiasi azione. È possibile, ed è da questo che il titolo prende origine, introdurre delle cellule terroristiche negli altri paesi, con l'intento di destabilizzarli e indebolirli, utilizzando il terrorismo come arma di conquista. La versione digitale di *War on Terror*, per quanto ben realizzata e caratterizzata da una buona Intelligenza Artificiale, è però affrontabile soltanto in solitario. La mancanza di qualsiasi opzione multiplayer, perciò, ne mina la giocabilità. Se realizzassero un patch...

- Produttore: **TerrorBull Games**
- Prezzo: **€ 3,99**
- Versione provata: **iPhone/iPod**
- Link: **www.terrorbullgames.co.uk**

Satirico e dissacrante, ma manca di diverse peculiarità che non ne rendono indispensabile l'acquisto. **6½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

IL MEGLIO DEI GIOCHI DA... TABLET

Al momento, i giochi più o meno ufficialmente ispirati a boardgame popolari presenti su AppStore, Ovistore o Android Market solo almeno una cinquantina. Vale la pena segnalare quelli che, a nostro giudizio, paiono più meritevoli d'attenzione. Tra tutti, quello che ha raccolto il maggior numero di consensi è *Carcassonne* di TheCodingMonkeys. Ufficialmente ispirato all'omonimo pluripremiato boardgame di Rio Grande Games, il gioco è uno strategico basato sul posizionamento di una serie di tasselli che simulano la realizzazione di un piccolo feudo nella campagna francese. C'è, poi, la versione digitale di *Catan*, il gestionale tedesco ambientato sull'omonima fantastica isola. Anche *Catan*, pur essendo caratterizzato da una grande cura per i dettagli, propone un'esperienza esclusivamente in solitario. Chiude questa breve e incompleta rassegna il "nostrano" *Kingsburg*, realizzato da Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco e prodotto da Stratelibri. Anche *Kingsburg* simula la gestione di un piccolo feudo, con un sistema di gioco adatto a tutti. Mentre andiamo in stampa, *Kingsburg* è disponibile solo per iPhone, ma la versione iPad potrebbe essere già disponibile quando leggerete queste righe.



Il Sistema GIUSTO

Dopo essere costantemente sceso per alcuni mesi, il prezzo di due delle tre configurazioni risale leggermente, con il rinnovo del comparto grafico. Il prezzo degli hard disk, nel frattempo, non accenna a diminuire.

INVESTIMENTO FUTURO

Nel Sistema ideale di questo mese, la nuova e potente Radeon 7970, recensita sullo scorso numero di GMC, sostituisce un'accoppiata di GeForce 560, grazie a risultati da primato nei benchmark e a un'architettura interna completamente nuova, molto più adatta a eseguire calcoli scientifici rispetto alle precedenti GPU di AMD. Qualcuno potrebbe obiettare che l'accoppiata di due GeForce offrisse risultati solo leggermente inferiori e il pieno supporto alle librerie PhysX, ma bisogna considerare che una GPU molto simile a quella montata su questa scheda svolgerà il compito di disegnare e animare tutti i giochi della prossima console di Microsoft, spingendo gli sviluppatori a sfruttare appieno gli effetti concessi dalle DirectX 11 e a creare dei sistemi di simulazione fisica basati su OpenCL, piuttosto che sul formato proprietario di NVIDIA. La 7970 sembra, insomma, fin troppo potente, visti i requisiti dei giochi attuali, ma potrebbe mostrare le sue migliori qualità verso la fine dell'anno, facendosi trovare pronta per una nuova generazione di motori 3D.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Core i7-2600K € 260**
  Socket 1155 – 3,4 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L2 – 95 watt
- **SISTEMA MEDIO: Core i5-2400 € 150**
  Socket 1155 – 3,1 GHz – quad core – 6 MB cache L2 – 95 watt
- **SISTEMA BASE: AMD FX-4100 € 110**
  Socket AM3+ – 3,6 GHz – quad core – 8 MB cache – 95 watt

I Sandy Bridge di Intel resistono all'assalto della famiglia FX di AMD, offrendo prestazioni superiori a parità di frequenza. I due modelli delle configurazioni più costose eseguono senza incertezze qualsiasi motore 3D e, durante la riproduzione dei video, affiancano alla VGA una GPU integrata ottima per i filmati HD. Il Sistema base vede, invece, una CPU con architettura Bulldozer sostituire i meno recenti Phenom, in modo da guadagnare qualche MB di cache in più rispetto al passato.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 7970 € 550**
  925 MHz core – 3 GB GDDR5 a 5,5 GHz – bus 384 bit – 2048 stream processor
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 560 Ti 448 € 260**
  732 MHz core – 1,28 GB GDDR5 a 3,8 GHz – bus 320 bit – 448 stream processor
- **SISTEMA BASE: Radeon HD 6870 € 140**
  900 MHz core – 1 GB GDDR5 a 4,2 GHz – bus 256 bit – 1120 stream processor

L'architettura Graphics Core Next rende la nuova Radeon 7970 la soluzione a singola GPU più veloce del pianeta, adeguandola anche al calcolo di effetti fisici tramite OpenCL. Nel Sistema medio trova posto una 560 rinnovata, mentre la configurazione base assicura prestazioni eccellenti in tutti i giochi grazie alla seconda, rodata, generazione DirectX 11 di AMD.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus IV Extreme-Z € 280**
  Intel Z68 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 10 SATA – 19 USB
- **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Z68P-DS3 € 90**
  Intel Z68 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 12 USB
- **SISTEMA BASE: AsRock 970 Extreme4 € 80**
  AMD 970 – Socket AM3+ – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 5 SATA - 12 USB

Il chipset Z68 riesce ad abbinare il QuickSync di Intel alla grafica delle VGA dedicate, offrendo la migliore combinazione di 3D e riproduzione video. La AsRock più economica non è da meno quanto a versatilità e come le altre motherboard scelte supporta sia le configurazioni CrossFire, sia quelle SLI. Grazie al chipset 970, inoltre, è pronta ad accogliere i futuri Bulldozer.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 8 GB G.SKILL RIPJAWSX PC3-17000 € 100**
  2 DIMM da 4 GB – latenze 11-11-11-30 a 2.133 MHz – 1,5v
- **SISTEMA MEDIO: 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60**
  2 DIMM da 4 GB – latenze 9-10-9-27 a 1.866 MHz – 1,5v
- **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 40**
  2 DIMM da 2 GB – 9-9-9-27 a 1600 MHz – 1,5v

Il costante calo di prezzo delle DDR3 permette alle due configurazioni più costose di utilizzare 8 GB di RAM, capaci di accogliere contemporaneamente i motori di gioco e le applicazioni, senza mai costringere il sistema all'utilizzo della memoria virtuale. Il Sistema base vanta una capienza inferiore, ma sfrutta delle DIMM a 1.600 MHz in grado di soddisfare la fame di dati dei Phenom II X4.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z906 € 320**
  5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Logitech Z506 € 80**
  Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite
- **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
  Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque a offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: Asus VG278H € 520**
  27 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz
- **SISTEMA MEDIO: Samsung S23A750D € 400**
  24 pollici –risoluzione 1920x1080 – 1 DisplayPort – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz
- **SISTEMA BASE: Asus VG236HE € 280**
  23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, ottenuto grazie alla frequenza di 120 Hz. Ad affiancare le porte HDMI sono degli ingressi DVI e DisplayPort, utili ad assicurare il funzionamento della sterescopia di NVIDIA, di ATI e delle console.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 130**
  24/96 in 7.1 – 24/192 in stereo – DTS Interactive – OpenAL
- **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Recon3D € 100**
  24/96 in 5.1 e stereo – Dolby Digital Live – OpenAL
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio con le sue stagionate X-Fi e con le nuove Recon3D, particolarmente a proprio agio con l'audio tridimensionale dei giochi. La Sound Blaster del Sistema ideale si distingue per la componentistica di qualità e la possibilità di sostituire gli Opamp con dei modelli capaci di soddisfare gli audiofili più smaliziati. Nel Sistema base, invece, suggeriamo l'impiego delle soluzioni integrate in ogni motherboard moderna.

▼ ALIMENTATORE

- **SISTEMA IDEALE: Coolermaster silent pro gold 1.200 € 220**
  1.200 watt – 4 PCI-E 8 pin – 6 molex – 12 SATA – modulare
- **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 120**
  750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare
- **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 70**
  650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: OCZ Vertex 3 120 GB e Western Digital Caviar Black € 340**
  1120 GB - Serial ATA 600 - SSD/7200 RPM - 64 MB di buffer - Tempo di accesso 1 ms/9 ms
- **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Blue 1 TB € 110**
  1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 MB buffer – tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 60**
  1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

A un SSD da 2,5 pollici dotato di controller SandForce 2281 spetta il compito di accogliere il sistema operativo del Sistema ideale, mentre i giochi trovano posto in un ottimo Black Caviar, fratello maggiore del Blue presente nella configurazione media. L'economico Barracuda offre, come gli altri, buone prestazioni e tutte le funzionalità AHCI.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.720 (limite 3.000)	€ 1.370 (limite 2.000)	€ 840 (limite 1.000)

FREDDO SOTTILE

I case HTPC o cubici richiedono una scelta ponderata del dissipatore. Ecco tre modelli tanto sottili, quanto capaci di raffreddare i bollori delle più potenti CPU:

Zalman VF2000
€ 40

Alluminio e LED per un curioso prodotto installabile sia sui Socket di AMD, sia sulle GPU delle ultime Radeon e GeForce. La velocità della ventola è regolabile manualmente.
www.zalman.co.kr

Scythe Kozuti
€ 32

Solo 40 mm di altezza e 8,2 dB di rumore per un dissipatore in grado di gestire le CPU da 95 watt. La ventola, posta sotto le lamelle di alluminio, facilita la rimozione della polvere.
www.scythe-eu.com

Cooler Master Vortex Plus
€ 26

Quattro heatpipe in rame, 400 grammi di alluminio per 94 mm di altezza. La ventola da 92 mm e 2.800 RPM riesce a gestire anche le CPU da 125 watt, ma rende questo dissipatore adatto solo ai case micro-ATX.
www.coolermaster.com



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

POCO DIALOGO

Due lettori, questo mese, chiedono come far parlare un telefono Android con Windows e come far digerire il programma di avvio di Ubuntu a Windows 7. In entrambi i casi, il Sistema Operativo di Microsoft ignora il file system del rivale, costringendo l'utente a utilizzare i vecchi comandi da console. Speriamo che con Windows 8 si faccia qualche passo avanti sul piano del dialogo tra i Sistemi Operativi.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

UTILITY DRACONICHE

Sebbene lo trovi un vero gioiello di giocabilità, *Skyrim* fatica a girare sul mio PC, basato su Pentium E6600 e GeForce 8600. In alcuni frangenti, infatti, la fluidità scende parecchio, rendendo, per esempio, difficile combattere nella località di Martkath. Esistono dei Mod in grado di migliorare le prestazioni del gioco?

Damien87

In attesa che la patch 1.4 esca dalla versione Beta, apportando oltre 45 correzioni al codice di gioco e attivando il sistema di selezione dei contenuti aggiuntivi chiamato Steam Workshop, la comunità degli appassionati di *Skyrim* continua a sfornare Mod capaci di migliorare l'interfaccia, la grafica e le prestazioni dell'ultimo episodio della serie *The Elder Scrolls*. Quello più apprezzato dalla community di Skyrim Nexus (**www.skyrimnexus.com**) prende il nome di *SkyUI* e modifica profondamente l'interfaccia dell'inventario e il menu delle magie, adattando entrambi maggiormente a mouse e tastiera e mostrando in una singola schermata un più elevato numero di incantesimi e oggetti, ma la soluzione dei tuoi problemi potrebbe provenire da quello chiamato *Skyboost*, che adegua le opzioni grafiche alle capacità dell'hardware meno recente, migliorando la fluidità anche nella cittadina da te citata. Se vuoi controllare personalmente tutte le opzioni grafiche nel minimo dettaglio, invece, ti suggerisco di sfruttare l'utility disponibile all'indirizzo: **www.techpowerup.com/forums/showthread.php?t=155037** che, una volta posizionata nella cartella di installazione del gioco, permette di modificare singolarmente gli effetti di post processing, di illuminazione HDR e di distanza di visualizzazione degli oggetti. Su un sistema come il tuo, gli effetti di Blur, la definizione delle ombre e il realismo di rifrazione dell'acqua andrebbero posti al livello più basso, per non mettere in crisi le unità di shading di una VGA che oggi mostra qualche serio limite.



In Rete sono disponibili molti Mod dedicati al miglioramento delle prestazioni di *Skyrim*, ma nessuno offre i risultati di una configurazione modellata con precisione dall'utente.

TRIPLA VISIONE

Un PC basato su Asus P7P55D-E, Core i7 875K, 12 GB di DDR3 Corsair Vengeance PC3-16000 e due Radeon HD 6870 non vuole saperne di farmi godere dell'ampiezza complessiva dei miei tre monitor. In sostanza, l'Asus VH242 e il Samsung SMT23A750 vengono riconosciuti e sfruttati per il desktop, mentre l'Acer P235H viene rilevato dal Catalyst Control Center, ma non può essere abilitato contemporaneamente agli altri due.

DarkEvil

Nella tua lettera scrivi di aver provato varie configurazioni di collegamento, unendo l'utilizzo contemporaneo delle porte DVI, HDMI e mini DisplayPort. Mi auguro, per prima cosa, che tu stia usando le uscite di una singola scheda, in modo che il sistema possa configurare il CrossFire correttamente, sommando la velocità delle due GPU e non limitandosi a gestire le due VGA separatamente, rendendo impossibile l'esecuzione dei giochi su tutti i tre monitor e riducendone le prestazioni. Detto questo, dovrai munirti di un adattatore da mini DisplayPort a DVI o VGA di tipo "attivo" scegliendo tra uno dei tanti modelli elencati da AMD alla pagina **http://support.amd.com/us/eyefinity/Pages/eyefinity-dongles.aspx**. Il termine attivo indica i modelli che non si limitano a riordinare i collegamenti nel passaggio da una porta all'altra, ma processano il segnale con dell'elettronica interna, che va alimentata tramite un connettore USB. Tale peculiarità è data dal fatto che ogni porta DVI o HDMI prende per sé uno dei generatori di frequenza interni della scheda, lasciando priva la porta mini DisplayPort, costringendoti a una spesa aggiuntiva di circa 80 euro. In alternativa, puoi puntare a una configurazione ibrida digitale/analogica, sfruttando un adattatore da DisplayPort a VGA, come quelli che spesso Sapphire abbina alle sue schede di fascia più alta. In questo modo, sarai in grado di creare un desktop unico su tre schermi, sacrificando leggermente la fedeltà del segnale sul terzo pannello in cambio di un sostanzioso risparmio economico.

Mod In Vetrina



Il desiderio di Valve di standardizzare la gestione dei DLC e dei Mod tramite l'interfaccia di Steam ha prodotto, finora, risultati contrastanti, rendendo semplice acquistare gli eroi aggiuntivi di *Batman: Arkham City* ma facendo scomparire *Crysis 2* dai listini del negozio virtuale per un'incompatibilità con lo store di Electonic Arts. Bethesda ha deciso di assecondare le strategie dei padri di *Half-Life* annunciando che, con la patch 1.4, *Skyrim* acquisirà il pieno supporto di Steam Workshop, una sorta di vetrina dei Mod già resa nota dalla versione gratuita di *Team Fortress 2*. Grazie a questa, e a un sistema di classificazione basato sul numero dei download e sui voti degli appassionati, i Mod di maggiore qualità dedicati all'ultimo *The Elder Scrolls* non richiederanno utility esterne e spostamenti di file tra le cartelle per essere installati, ma si acquisiranno con un semplice clic, come se fossero dei veri e propri prodotti commerciali. Un'ulteriore semplificazione che farà storcere il naso agli smanettoni, ma certo risulterà gradita a chi vuole avvicinare l'esperienza di gioco su PC a quella, estremamente immediata, tipica delle console.

OPZIONE FANTASMA

Ho eliminato la partizione di Ubuntu dal mio PC, preferendo dedicare a Windows il poco spazio presente sull'unità SSD. Il problema è che il menu di avvio del Sistema Operativo continua ad apparire, e si scontra con un messaggio di errore se non ho l'accortezza di indicare manualmente l'avvio del sistema di Microsoft. C'è un modo per eliminare del tutto le opzioni iniziali?

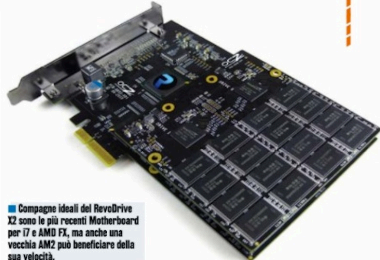
Tyl

Quando si installa Linux a fianco di Windows, il compito di gestire l'avvio del sistema viene affidato a un minuscolo programma chiamato GRUB, che trova posto nel Master Boot Record, ossia il primo settore dell'hard disk. Tale programma, purtroppo, non viene rimosso insieme alla partizione, di conseguenza gli utenti debbono per forza ricorrere alla console di ripristino di Windows nel momento in cui vogliono eliminare l'inutile menu iniziale. L'avvio del PC con il DVD d'installazione di Windows 7 e Vista, seguito dall'opzione Problemi di avvio, fa sì che il problema venga risolto automaticamente in presenza di un singola unità disco, ma se nel case sono presenti più hard disk o SSD, l'inserimento dei vecchi comandi testuali diventa indispensabile. Una volta raggiunta la console di ripristino, è necessario scrivere **bootrec.exe /fixmbr** quindi **bootrec.exe /fixboot**, ricordandosi di inserire uno spazio tra la prima parola e la barra di slash. In alternativa, ci si può affidare a MbrFix (**www.sysint.no/nedlasting/mbrfix.htm**) un programma comodamente eseguibile dalla console interna di Windows, che andrà avviata dal menu Start scrivendo CMD e scegliendo i privilegi di amministratore. Inserendo il comando **MbrFix / drive 0 fixmbr** seguito da **/vista** o **/win7**, l'MBR verrà riportato allo stato originale. MbrFix è, però, uno strumento capace, nelle mani sbagliate, di rendere inaccessibile anche le partizioni più sane, quindi andrebbe usato con cautela, solo dopo aver letto le istruzioni presenti sul sito ufficiale.

COME UN MISSILE

In questi mesi ho risparmiato nell'intento di migliorare i tempi di avvio del mio PC di casa, puntando su un OCZ Vertex 3 o su un ancora più veloce OCZ RevoDrive X2 da 120 GB. Il secondo usa una connessione PCI-E, che ho verificato essere disponibile sulla mia Asus M4A78 Plus, ma non sono sicuro che possa essere impiegato come disco di sistema. Verrà riconosciuto dal BIOS, una volta installato?

Geims



Compagne ideali del RevoDrive X2 sono le più recenti Motherboard per i7 e AMD FX, ma anche una vecchia AM2 può beneficiare della sua velocità.

A distinguere la terza stirpe di OCZ dalla seconda è l'utilizzo di una nuova generazione di controller SandForce compatibile con le porte SATA 6, assenti però sulla tua scheda madre. Di conseguenza, l'acquisto di un Vertex 2 ti offrirebbe le stesse eccellenti prestazioni, costando meno a parità di capienza. L'impiego del RevoDrive, d'altro canto, potrebbe rivelarsi un azzardo su una scheda madre non recentissima come la tua, assente dalla lista dei modelli compatibili ufficialmente, messa a disposizione da OCZ all'indirizzo **www.ocztechnology.com/displaypage.php?name=revo_ibis_moboguide**. Nell'elenco,

Solo per esperti Una configurazione moderna

Passati alcuni mesi dalla pubblicazione dell'ultimo episodio di *Modern Warfare* è lecito pensare che la maggior parte degli acquirenti del gioco abbiano concluso la campagna single player, apprezzabile in tutto il suo splendore grafico anche su hardware non particolarmente recente. Nei match multiplayer che immancabilmente proseguiranno per il resto dell'annata, le finezze grafiche del motore di Infinity Ward possono però essere sacrificate in favore di un'interfaccia scarna e un framerate stabilmente ancorato ai 60 FPS. Obiettivi raggiungibili aprendo con il Blocco note il file di configurazione **config_mp.cfg**, posto nella cartella **C:\Programmi\Steam\steamapps\common\call of duty modern warfare 3\players2**. Cambiando il valore della voce **ai_corpseCount** si aumenta o riduce il numero di cadaveri visualizzabili contemporaneamente sullo schermo, impostando su "0" **cg_brass** è possibile far scomparire l'espulsione dei bossoli da tutti i fucili, mentre abbinare la stessa cifra a **r_distortion** eliminerà tutti gli effetti di blur prodotti da esplosioni e movimenti repentini. Con **ragdoll_enable** "0" elimineremo l'omonimo effetto fisico, con **cl_mouseAccel** "0" annulleremo del tutto l'accelerazione del mouse e con **cl_maxPing** "100" istruiremo il browser a filtrare tutti i server caratterizzati da un lag elevato. Impostando la frequenza di 44 o 48 KHz nella voce **snd_khz**, in modo che corrisponda a quella elencata da Windows nella sezione audio del Pannello di controllo, è invece possibile evitare che il gioco vada in crash in presenza di vecchi driver Realtek installati all'interno di Windows 7, un'eventualità che un vero guerriero delle arene, ornato di perk e medaglie, dovrebbe evitare con attenzione.


Modern Warfare 3 gode di un motore piuttosto leggero, ma questo non dovrebbe impedire ai guerrieri online di crearsi una configurazione ad hoc.

però, è presente la M4A79, una motherboard basata sul chipset AMD 790 che sembra riconoscere l'unità in questione, se si ha l'accortezza di sfruttare il secondo connettore PCI-E pensato per il triple CrossFire; di conseguenza, un corretto funzionamento anche nel tuo PC è molto probabile.
Il RevoDrive si distingue dagli SSD classici non tanto in fase di spostamento dei file di grosse dimensioni, quanto nella gestione dei file più piccoli, che usufruisce di un controller capace di soddisfare 140.000 operazioni di input output al secondo, facendo letteralmente volare il Sistema Operativo in fase di multitasking, ma non certo giustificando l'utilizzo dell'SSD in fase di caricamento di *World of Warcraft*. In ogni caso, l'impiego del PCI-E fa sì che l'unità non possa avviare i sistemi operativi a 32 bit, ma solo quelli a 64 bit e non rallenterà le prestazioni della tua VGA, che continuerà a beneficiare di 16 canali 2.0 dedicati.


Se le schermate blu si susseguono senza sosta, la colpa è solitamente di un driver incompatibile o della RAM.

BLU INTENSO

Da quando ho sostituito la Radeon 3850 con una più recente GeForce 550, i miei pomeriggi spesi al PC sprofondano nelle schermate blu. I messaggi di errore che rilevo più frequentemente riportano delle criptiche scritte **PFN List Corrupts** e **Special Pool Memory Corruption**. Stremato dalle continue interruzioni, ho persino cambiato la VGA e rimesso quella precedente, ma il problema persiste!

Andreas


Solitamente, i due errori da te riportati indicano chiaramente la presenza di un modulo RAM malfunzionante, di conseguenza ti consiglierei di avviare immediatamente il memory test integrato in Windows 7, selezionabile premendo F8 prima che il Sistema Operativo carichi, ossia subito dopo le fasi di POST. Per ottenere un risultato certo, però, dovrai lanciare il programma lasciando collegata solo una DIMM alla volta, dato che l'utility di Microsoft, così come la più nota Memtest (**www.memtest.org**) ha la tendenza a non ispezionare con particolare attenzione le celle di memoria in fase di passaggio tra più moduli. Nel registro degli indagati, la seconda posizione spetta certamente all'hard disk, la cui salute andrebbe monitorata attivando la funzione SMART all'interno del BIOS ed eseguendo il vecchio Everest Home Edition, ormai non più supportato dalla software house Lavalys, ma ancora perfettamente in grado di svolgere questo compito, una volta scaricato dall'indirizzo **www.softpedia.com/get/System/System-Info/Everest-Home-Edition.shtml**. Se il programma dovesse rivelare dei settori danneggiati, o addirittura non dovesse ottenere nessun dato dalla diagnostica SMART, non ti rimarrebbe che creare senza indugi un backup del sistema e dei dati più importanti, dato che l'unità sta, probabilmente, abbandonandoti. Infine, sfrutto la tua domanda per suggerire, a tutti coloro che incappano nelle temibili schermate blu, di allegare alle mail i file Minidump creati automaticamente dal Sistema Operativo nella cartella **Windows\Minidump**. Questi minuscoli file contengono delle informazioni riguardanti le applicazioni e i driver attivi nel momento del crash, risultando molto utili in fase di identificazione del problema.



SOS Rapido Risposte brevi

D Quando tento di lanciare *Saints Row: The Third*, acquistato tramite Steam, sul mio PC basato su Core i7 980X e Radeon 6990, appare esclusivamente la scritta **Modalità non supportata** sullo schermo. Considerando che soddisfo ampiamente le specifiche consigliate, do per scontato che si tratti di un banale problema software.

Antonello


Si avvicendano i gangster, ma il nemico più temibile rimane il mancato aggancio della risoluzione da parte del monitor.

R La tua supposizione è ampiamente giustificata, tanto che il messaggio da te riportato va affrontato, come abbiamo già fatto decine di volte su queste stesse pagine, agendo sul file config del gioco, in modo da indicargli una risoluzione e una frequenza di refresh compatibili con lo schermo.
Per farlo, devi aprire con il Blocco note il file **display.ini**, posto nella cartella **Programmi\Steam\steamapps\common\saints row the third**, e modificare il valore delle voci **ResolutionWidth** e **ResolutionHeight** in modo che corrisponda alla risoluzione orizzontale e verticale del tuo schermo, senza dimenticare di intervenire anche su **RefreshRate**, scegliendo la sempreverde frequenza di 60 Hz.

D Quando avvio *Warhammer 40,000: Dawn of War II* sul mio PC, in cui sono presenti ben 4 GB di RAM, vengo accolto dal messaggio **Memoria virtuale insufficiente**.

Dany

R La memoria RAM e quella virtuale sono due cose distinte. La prima è composta dai ben noti moduli ad altissima velocità e utilizzata dal sistema per immagazzinare i dati delle applicazioni in esecuzione. La seconda è rappresentata da uno spazio specifico dell'hard disk che il sistema operativo utilizza quando la RAM è quasi completamente piena. In realtà, alle applicazioni è lasciata la possibilità di utilizzare la memoria virtuale liberamente, un'opportunità che il titolo in questione sfrutta per salvarvi temporaneamente parte dei suoi dati, sebbene i moduli RAM siano ben lontani dall'essere saturi. Il risultato è che servono almeno 768 MB di memoria virtuale per lanciare *Dawn of War II*, di conseguenza dovrai raggiungere la sezione **Sistema** del **Pannello di controllo**, quindi selezionare **Impostazioni di Sistema avanzate** e, nel riquadro **Prestazioni**, premere il pulsante dedicato alla memoria virtuale. Impostando 1 GB sull'hard disk principale, o delegando a Windows il compito di gestire lo spazio su disco, il gioco partirà regolarmente.

D Appena inserisco nel mio PC una pen drive USB, o qualsiasi altra periferica, il segnale dello schermo, una TV Acer AT2355, scompare fino al riavvio del sistema.

Fabio

R Nel file DXdiag da te allegato alla mail non risultano incompatibilità che giustifichino il bizzarro comportamento dello schermo, che sembra altresì frutto di un banale contatto elettrico. Per prima cosa, dovresti provare a togliere la mascherina metallica posteriore, quella sagomata intorno alle forme delle porte audio e USB. Se non te la senti di smontare del tutto la scheda madre (operazione indispensabile a togliere la mascherina), puoi controllare che le piccole linguette metalliche sempre presenti nei pressi delle porte USB non vengano in diretto contatto con i connettori. Se, invece, il problema si presenta anche quando inserisci una periferica nella parte frontale del case, controlla che i connettori USB o HD audio siano collegati alla scheda madre in modo corretto, e non abbiano pin invertiti. Infine, visto che avrai già il case aperto, ti consiglio anche di controllare che la VGA sia ben inserita nello slot PCI-E.


Nel quarantunesimo millennio, gli eserciti hanno ancora problemi di memoria virtuale.

D È normale che i dati presenti nel mio Samsung Nexus S siano accessibili tramite Bluetooth usando Ubuntu e non usando Windows? In pratica, quando uso Vista ottengo un messaggio riguardante l'impossibilità di leggere il contenuto della SD card, mentre con Ubuntu posso spostare musica a video senza dover ricorrere al cavo USB.

Massimo

R È del tutto normale per un motivo semplice: Android è fondamentalmente una distribuzione Linux privata di tutte le parti non necessarie all'utilizzo di uno smartphone o di un tablet, di conseguenza il file system presente nella SD card può essere interpretato senza sforzo alcuno da Ubuntu, mentre risulta incompatibile con Windows, se non usando l'applicazione fornita dal produttore del telefono.
Più specificatamente, i dispositivi Android basati sulla versione 2.3 Gingerbread adottano il file system Ext4, lo stesso di Ubuntu, Suse e altre famose distribuzioni.



ONLIVE E I SUOI SEGRETI

Tutti i giochi del pianeta a disposizione, su qualsiasi dispositivo, sempre: un sogno ai limiti della fantascienza qualche anno or sono, ma quasi plausibile da quando è consentito scambiare video e audio in alta definizione toccando lo schermo di un dispositivo pesante pochi grammi. GMC analizza la promessa del gioco in streaming, per scoprire se è veramente giunto il momento di dire addio ai processori composti da miliardi di transistor.

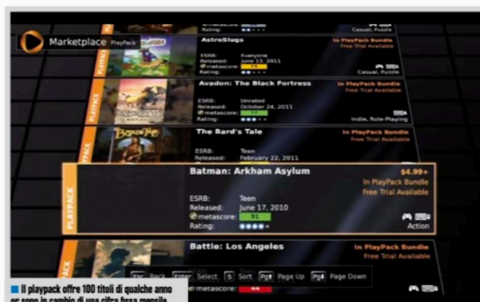
SIAMO impegnati nella lettura della nostra timeline di Facebook, piena di foto da qualche Megapixel, quando veniamo interrotti dalla videochiamata di un amico.

L'immagine di quest'ultimo appare sullo schermo, consumando una frazione della batteria del nostro smartphone con una definizione superiore a quella cui ci hanno abituato decenni di tubi catodici. Una magia resa possibile dal diffondersi di connessioni Wi-Fi, ADSL e 3G capaci di trasportare qualche Megabit di dati al secondo e dall'abitudine dei produttori d'inserire nei loro "giocattoli" digitali delle sezioni appositamente dedicate alla decodifica dei flussi video compressi. Una capacità multimediale trasversale che rende i touch screen delle vere tavole magiche di pixel in movimento e i piccoli netbook degli eccellenti riproduttori di filmati, ma che ha ancora oggi un preciso limite invalicabile: i videogiochi.

NUOVO PARADIGMA

Tutti gli appassionati sanno quanto qualsiasi titolo 3D munito di grafica, suono e fisica evoluti richieda hardware potente. I fluidi combattimenti di *Batman: Arkham City* o gli scontri bellici di *Battlefield 3*, infatti, possono prendere vita soltanto sfruttando CPU dual core prossime ai 2 GHz e dal consumo di 60 – 100 watt, abbinate a GPU composte da centinaia di unità di shading altrettanto affamate di energia. Fanno da indispensabile contorno: uno spazio su hard disk sempre più spesso prossimo ai 10 GB e un quantitativo di RAM che, sulla nostra piattaforma preferita, è ormai pari o superiore ai 2 GB.

È una gamma di componenti che angustia e delizia i giocatori, costretti a investire i propri risparmi in nuovo hardware e sempre molto attenti a consultare le richieste minime dei giochi, onde evitare di ritrovarsi davanti a un frame rate boccheggiante o, addirittura, a un messaggio riportante l'impossibilità di eseguire il titolo. Una consuetudine che l'americana OnLive vuole cancellare per sempre grazie a un astuto stratagemma, reso possibile dall'accresciuta velocità delle connessioni Internet casalinghe. La sua idea è semplice: invece di affidare l'esecuzione del gioco all'hardware dell'utente, l'azienda sfrutta i propri server per ricevere gli input del giocatore, restituendogli semplicemente un flusso audio e video. In pratica, OnLive vuole prendersi carico di tutti i costi di gestione dell'hardware, offrendo, anche ai possessori dei più lenti netbook muniti di Atom e privi di VGA potente, la possibilità di eseguire senza indugi l'ultimo capitolo di *Modern Warfare*, così come altri titoli del recente passato.



Il playpack offre 100 titoli di qualche anno or sono in cambio di una cifra fissa mensile.

LA CONSOLE

Ai suoi abbonati inglesi OnLive offre, al prezzo di 69 sterline (circa 83 euro), anche una vera e propria console collegabile direttamente alla TV del salotto e munita di un joypad completo dei medesimi tasti del controller Xbox 360. Basata su un piccolo processore Marvell Armada a 1,2 GHz, la console è, come dimensioni e forma, più simile a un hard disk esterno che non alle controparti di Sony e Microsoft, e affianca all'uscita video soltanto un connettore SPDIF dedicato all'audio 5.1 e due porte USB 2.0, evidentemente pensate per accogliere mouse e tastiera. I menu e la qualità video prodotti dalla console, che non necessita di raffreddamento attivo quindi non genera alcun rumore durante il funzionamento, sono identici a quelli ottenibili dal client per Windows e richiedono un collegamento diretto via cavo al router, a causa del mancato supporto del Wi-Fi.



Annunciato durante la Game Developers Conference del 2009, OnLive ha iniziato a offrire i suoi servigi ai giocatori statunitensi nel corso del 2010, ma da settembre 2011 ha allargato la propria attività al Regno Unito, installando una serie di server in Lussemburgo e promettendo di estendere presto agli altri paesi europei una tipologia di gioco priva di qualsiasi problema d'incompatibilità software e hardware. Oggi, provare OnLive è semplice: basta raggiungere il sito **www.onlive.co.uk** e creare un nuovo account inserendo un indirizzo mail e scegliendo una password; a ciò il browser reagirà proponendoci il download dell'Onlive launcher: un programma di soli 35 MB. Una volta completata l'installazione, il software si avvierà a tutto schermo mostrandoci un'infinita matrice di schermi in cui migliaia di giocatori stanno cimentandosi in diversi giochi.

I PREZZI

I prezzi dei giochi su OnLive sono del tutto allineati a quelle delle versioni DVD acquistabili nei negozi o a quelli proposti da Steam. Abbonandosi al servizio Playpack da 7 sterline mensili (poco più di 8 euro), però, è possibile usufruire di un catalogo di 100 giochi, in cui trovano posto vecchi classici come *Fallout* ma anche titoli più recenti quali *Just Cause 2*, *Borderlands* e le sezioni multiplayer di *F.3.A.R.* e *Homefront*, nonché di uno sconto del 30% sulle ultime novità. Giochi quali *Mafia II* e *Assassin's Creed 2* vengono tipicamente proposti a prezzi variabili tra 15 e 29 sterline (tra i 18 e i 35 euro circa) e producono una media di costo simile a quella della piattaforma di Valve, sebbene relativa a un catalogo molto più ridotto.

Scorrazzare nell'Arena, ossia osservare le partite altrui passando da una battaglia di *Borderlands* a una partita di *PES 2012* come si farebbe con le miniature di un album fotografico è, inizialmente, un'esperienza esilarante, che sottolinea subito i vantaggi di questa tecnologia, capace di farci dialogare istantaneamente con qualsiasi giocatore, libera dalla schiavitù delle installazioni e priva di attese di caricamento. Attese che sopravvengono, però, quando si decide di lanciare effettivamente una partita, accedendo alla sezione marketplace e sfruttando i 30 minuti di gioco gratuiti offerti da quasi tutti i titoli. Dal punto di vista dell'interazione, l'unica differenza tra un gioco gustato su OnLive e uno eseguito in locale, su PC o Mac, consiste nell'impossibilità di agire sulle impostazioni video e audio, che rendono i menu delle opzioni di ogni titolo utili solo a modificare la mappatura dei tasti. Tutto il resto è identico: la schermata di avvio delle partite singole e del multiplayer, il modo in cui si selezionano e si entra nei server online, i sistemi di dialogo con gli amici.

Nei giochi basati su Games for Windows LIVE scompare la necessità di effettuare il login nel network di Microsoft, ma anche la possibilità di guadagnare Achievement, per ora assenti in gran parte dei titoli e sostituiti dalle Brag Clips, dei piccoli filmati in cui i giocatori possono registrare le loro prodezze, affidando ai voti del pubblico il compito di renderle più o meno celebri. La gestione dei salvataggi è delegata automaticamente ai giochi, che si preoccupano di preservare i nostri progressi senza bisogno di alcun intervento, riportandoci alla partita senza indugi anche dopo esserci disconnessi dal servizio.

Dal punto di vista della facilità d'uso, OnLive funziona in modo ammirevole, facendoci immergere in *Assassin's Creed Revelations* anche sui MacBook, riconoscendo senza problemi mouse, tastiera e pad Xbox 360 per Windows e infischiandosene della presenza di driver audio e video datati. Un sogno meritevole di essere osservato con attenzione, scorgendo nelle immagini l'altro lato della medaglia.

COMPROMESSI REMOTI

OnLive, nel passaggio dagli USA alla Gran Bretagna, ha effettuato un upgrade del proprio network, sfruttando un flusso di 5 Megabit per proporre 60 fotogrammi al secondo alla risoluzione di 1280x720 pixel. La fredda matematica svela facilmente che a ogni fotogramma dei giochi sono dedicati poco più di 10 KB, all'interno dei quali devono trovare posto anche le informazioni riguardanti l'audio stereo o 5.1. Una compressione che rende tutte le immagini prodotte da OnLive sfocate, nonché afflitte da effetti di dithering simili a quelli osservabili nei giochi ai tempi del rendering a 16 bit delle schede Voodoo.

La qualità delle immagini è, in realtà, ben poco costante: *Borderlands*, con i suoi colori pastello, e *Super Street Fighter IV Arcade Edition*, con i suoi fondali pressoché statici, non si discostano molto dalle versioni tradizionali, ma basta lanciare *Warhammer 40,000: Space Marine* per vedere affogare i dettagli visivi in un magma colorato che si fa più indefinito con l'aumentare dei nemici, mentre le ombre della città sottomarina

UNA NUOVA CORRENTE

L'ALTERNATIVA GAIKAI

L'unico avversario di OnLive nel mercato del gioco in streaming è Gaikai, compagnia fondata da David Perry nel 2010 e raggiungibile all'indirizzo **www.gaikai.com**. Rispetto a OnLive, l'utilizzo dei giochi su Gaikai è ancora più semplice, dato che non richiede l'installazione di un client apposito, ma semplicemente la presenza del Flash player nel sistema. La selezione di uno dei demo elencati nel sito, tra cui spiccano titoli come *Dead Space 2*, *Battlefield Bad Company 2*, *FIFA 12* e *Bulletstorm*, fa sì che il browser apra automaticamente una finestra in cui il gioco è mostrato a 720p con una definizione il più delle volte migliore rispetto a quella di OnLive. Dopo 30 minuti di demo, Gaikai propone ai giocatori statunitensi la possibilità di continuare a giocare in streaming in cambio di un abbonamento mensile, mentre agli utenti europei il download del gioco completo da Origin o l'acquisto tramite alcuni negozi online. L'azienda ha già stretto accordi con YouTube per fornire il suo servizio a una fetta più ampia di pubblico e con LG per abbinare alle future TV LCD del colosso coreano un joypad e un link diretto ai contenuti in streaming. Il difetto di Gaikai risiede, però, oltre che in un catalogo piuttosto ridotto, nella necessità di impiegare un processore abbastanza veloce a causa dell'utilizzo del codec Flash, che lo rende inutilizzabile su gran parte dei netbook muniti di Atom.



ANCHE SU ANDROID

OnLive offre agli utenti americani e inglesi la possibilità di interagire con i giochi utilizzando lo schermo touch screen dei migliori tablet e smartphone basati su Android.
Il negozio contiene una sezione apposita in cui sono indicati i titoli compatibili con tale interfaccia, la cui effettiva godibilità rimane però estremamente ridotta, visto che il client Android non simula il comportamento del joypad tramite gesture, ma più semplicemente posiziona un elevato numero di tasti sullo schermo, scimmiottando anche la presenza di due stick analogici. Una soluzione che rende praticamente impossibile giocare sui 4 pollici di un telefono, destinati a scomparire dietro le dita dell'utente, ed estremamente scomodo cimentarsi sui tablet, vista l'impossibilità di gestire contemporaneamente pulsanti, grilletti e stick virtuali. OnLive su Android rimane, insomma, più uno sfoggio di tecnologia utile a colpire gli amici che non un servizio effettivamente apprezzabile, tanto da risultare meno utile del visualizzatore per iPad, una App disponibile anche sull'iTunes italiano e adatta soltanto a osservare le partite altrui.





Ogni riquadro è una differente partita in corso. La sezione Arena, che passa in rassegna gli sforzi degli altri giocatori, è quantomeno impressionante.

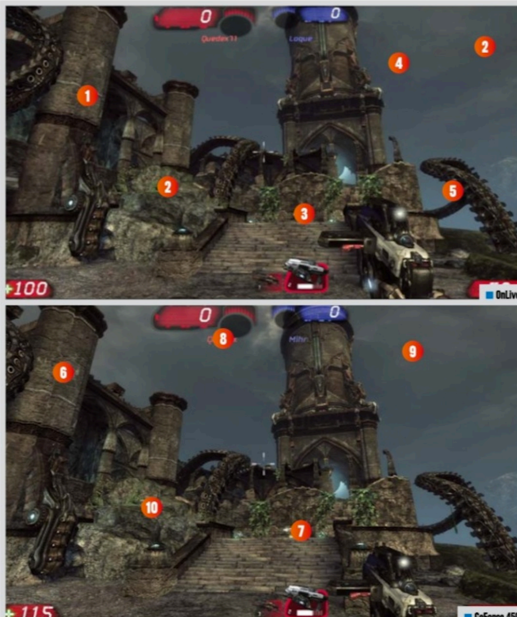
di Rapture avvolgono come un mantello molti dei dettagli art déco di *BioShock*.
Le scene innevate di *Mafia II* si tramutano in un confuso turbinio di artefatti visivi, gli stessi osservabili quando si procede a tutta velocità nelle strade di *Driver San Francisco* o nei cieli di *Dark Void*, ma *DiRT 3*, per esempio, va controcorrente, risultando meno simile a un filmato di YouTube a 320p e più a un gioco eseguito su una economica GeForce. E parlando di hardware, non si può non sottolineare come tutti i titoli elencati, pur essendo evidentemente imparentati con le versioni PC (non sono presenti esclusive per console) non sono eseguiti al più alto livello di dettaglio, ma a quello medio-basso tipicamente offerto da schede quali le Radeon 3870 o le GeForce 9800, probabilmente presenti nei server lussemburghesi. Questo significa che gli effetti PhysX e l'illuminazione DirectX 11 sono assenti da *Batman: Arkham City*, ma soprattutto che la fluidità di tutti i giochi è spesso più vicina ai 40 FPS reali che hai 60 fotogrammi incanalati dal flusso video. Un flusso poco costante anche a parità di gioco: in alcune delle nostre prove, le immagini sono risultate più chiare al mattino, con la maggior parte degli utenti impegnata a scuola o al lavoro, che non alla sera, quando l'affollamento dei server è arrivato al punto da renderci quasi impossibile accedere a un titolo già acquistato.
L'altro punto debole di un'esecuzione remota è rappresentato dalla latenza, ossia dal tempo intercorrente tra l'invio di un comando sulla tastiera o sul controller e la sua effettiva ricezione da parte del nostro alter ego su schermo. Tipicamente, un gioco single player eseguito in locale a 60 FPS offre una latenza di 50 ms, cui si aggiungono un'altra decina o ventina di ms generati dal ritardo con cui gli schermi LCD visualizzano le immagini provenienti dalla scheda grafica. Nel multiplayer, la tipica connessione ADSL produce latenze pari a 50-90 ms; di conseguenza, considerando che su OnLive gli input devono essere compressi e inviati a server distanti centinaia di chilometri prima di tramutarsi in una reazione sullo schermo, i 150-170 ms rilevati dai nostri test rimangono comunque un'impresa tecnica ragguardevole. Tale valore non produce fastidi avvertibili nel gioco in singolo, ma certo non mancherà di far storcere il naso agli utilizzatori di fibra ottica, abituati a latenze da 20-30 ms e, soprattutto, rimarrà indigesto ai campioni del frag, anche perché nelle affollate arene di *Unreal Tournament 3* la latenza sale intorno ai 200 ms, rendendo molto difficile fare delle combo con lo Shock Rifle e riportando i veterani a quelle sensazioni di predizione degli spostamenti provate ai tempi dei modem analogici.
A questi due difetti si aggiunge l'effettiva impossibilità di sfruttare efficacemente le

SOCIALITÀ

In modo equivalente a quanto avviene su Steam o Origin, anche su OnLive è possibile creare delle liste di amici e chattare, testualmente o a voce, anche a partita in corso. Purtroppo, i titoli non supportano la possibilità di entrare nello stesso server con pochi clic, quindi, per sfidare gli altri componenti del nostro clan nelle arene, rimane necessario utilizzare i menu multiplayer interni a ogni gioco, che spesso richiedono la creazione di un'ulteriore lista di contatti. Risulta, invece, molto semplice condividere le nostre prodezze su Facebook, grazie alla possibilità di sincronizzare l'account di OnLive a quello del più popolare social network.

REQUISITI MINIMI

Sebbene abbia nelle ridotte pretese hardware il suo punto di forza, OnLive non funziona esattamente dappertutto. Nelle nostre prove abbiamo rilevato che un Pentium4 a 2 GHz rappresenta la base di partenza per ottenere una fluidità accettabile dei filmati, che non viene invece raggiunta dai netbook basati sulla primissima generazione di processori Atom, quella munita di GPU 945GSE. Utilizzando gli Atom di seconda generazione, quelli caratterizzati dalla lettera N nel nome e dalla GPU GMA 3150, si riesce invece a eseguire il client senza perdere fotogrammi, con risultati pressoché identici a quelli ottenibili dalle APU di AMD della serie E.



A CONFRONTO

Ecco le differenze visibili eseguendo *Unreal Tournament* su una GeForce 450 e su OnLive, mantenendo la medesima risoluzione ma elevando il livello di dettaglio e attivando i filtri Anisotropico e AntiAliasing.

1. I server utilizzano il livello di dettaglio più basso, di conseguenza le texture sono meno definite anche se l'immagine non è in movimento.
2. La compressione video concentra la propria precisione sui colori contrastanti, facendo perdere forma alle superfici prive di particolari.
3. La risoluzione a 720p rende estremamente pixelati gli oggetti più lontani, anche a causa dell'assenza di AntiAliasing.
4. Le sfumature di colore tendono a produrre macchie distinte o affogano i dettagli in tinte uniche.
5. La scelta di ridurre il livello di dettaglio priva i giochi dei particolari che elevano la complessità poligonale.
6. L'utilizzo di texture ad alta risoluzione rende più realistico l'aspetto degli oggetti solidi.
7. Anche mantenendo la medesima risoluzione, l'Antialiasing permette di distinguere gli oggetti più lontani.
8. L'utilizzo di un HUD a risoluzione nativa fa sì che il testo sia sempre bene a fuoco.
9. Anche in un cielo con pochi dettagli, le sfumature delle nuvole rimangono ben delineate.
10. Il filtro Anisotropico fa sì che anche le superfici più frastagliate non mostrino eccessive distorsioni.

connessioni Wi-Fi o 3G: nel primo caso, nonostante i router fossero distanti solo pochi metri dai PC usati per le prove, siamo spesso incappati in veri e propri congelamenti della nostra vettura da rally, che una volta risincronizzatasi con il client risultava destinata a scontrarsi con qualche albero. Nel secondo, il client si è rifiutato del tutto di avviare gran parte dei giochi, concedendoci soltanto qualche immagine terribilmente compressa del vecchio *Syberia II*.

BOZZOLO PROMETTENTE

OnLive e Gaikai, o più genericamente, la fruizione di giochi eseguiti in remoto e ricevuti in streaming, rimane per ora un'alternativa imperfetta all'utilizzo di silicio potente e dedicato. Certo, vedere le immagini di *Crysis 2* scorrere sullo schermo tanto di un Mac quanto di un tablet basato su Atom a 1,2 GHz o di un netbook privo di GPU è inizialmente spiazzante, e rappresenta un'opportunità imperdibile per chi è munito di PC datati ed è disposto a scendere a compromessi con la qualità visiva pur di vestire la seconda nanotuta.
Il fatto, però, che la maggior parte dei titoli costi esattamente come la versione su DVD o quella reperibile su Steam rappresenta un disincentivo importante per tutti i possessori di hardware adeguato, che scaricando qualche GB o completando la classica installazione possono godere di una maggiore nitidezza delle immagini, nonché lanciarsi nelle partite senza dover per forza collegarsi a un cavo ethernet.
I responsabili di OnLive hanno annunciato l'intenzione di elevare, in futuro, a 10 Mbit il loro flusso video, in modo da offrire la risoluzione di 1080p tipica delle TV Full HD, e di espandere il proprio catalogo anche ai MMORPG. Noi preferiremmo che la maggiore banda dati andasse in favore di immagini meno compresse a 720p e che il catalogo dei giochi si arricchisse di titoli esclusivi per console, in modo da permetterci di giocare in streaming agli ultimi episodi di *Halo* e *Uncharted* dopo aver fatto sudare la nostra Radeon o la nostra GeForce con la più classica e nitida delle partite a *StarCraft II*. Ma forse, fra un decennio, l'idea stessa di non affidare al Cloud il calcolo delle nostre eroiche gesta ci sembrerà assurda.

CARICAMENTI

La velocità di caricamento dei livelli varia molto da gioco a gioco, segno che i server di OnLive fanno un uso misto di SSD e classici hard disk a piatti magnetici. Gli spostamenti sull'isola di Panau di *Just Cause 2* richiedono, in media, attese più brevi rispetto a quelle ottenibili utilizzando un hard disk da 7200 RPM, ma il caricamento delle missioni in *Homefront* è arrivato, nelle nostre prove, a richiedere anche il doppio del tempo tipicamente sperimentato su PC. Nel giro di poche settimane, abbiamo comunque assistito a una generalizzata riduzione dei tempi di attesa, a riprova del fatto che il lavoro sui server è ancora in corso.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

EndWar **non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

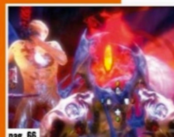
	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper



LE PROVE DI QUESTO MESE

Kingdoms of Amalur: Reckoning 58
The Darkness II 66
Oil Rush 70
Q.U.B.E. 72
Grotesque Tactics II: Dungeons and Donuts ... 74
Dead Island: Ryder White 76
Dustforce 77


pag. 66


pag. 70


pag. 72


pag. 58

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, ha messo alla prova la Unto e le coronarie di Raffaello sfidando la neve.
Gioco Preferito: *TES V: Skyrim*

ANTONIO COLUCCI
Specializzato in: Avventurarsi sui perigliosi sentieri dei MMORPG è il pane quotidiano del nostro Antonio!
Gioco Preferito: *Star Wars: The Old Republic*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre esplora il nord dell'impero di Tamriel.
Gioco Preferito: *TES V: Skyrim*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Raffaello ha tentato di resistere ai prodigi automobilistici del "professore", buscandosi una brutta influenza.
Gioco Preferito: *Football Manager 2012*

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Simona, questo mese, ha combattuto per l'oro nero, in un mondo coperto dalle acque.
Gioco Preferito: *The Book of Unwritten Tales*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Dare sfogo alla sua creatività per risolvere enigmi e puzzle che avrebbero fatto impallidire anche il professor Layton.
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fissare le date di consegna degli articoli basandosi sul calendario Maya. E il 2012 ormai è arrivato...
Gioco Preferito: *The Sims Medieval*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono... quello della chitarra di Angus Young!
Gioco Preferito: *F1 2011*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale.
Gioco Preferito: *SHIFT 2 Unleashed*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Fabio ha viaggiato e combattuto senza tregua in regni fantasy, ma non si è fatto mancare un assaggio tropicale.
Gioco Preferito: *Deus Ex: Human Revolution*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC in perfetto orario.
Gioco Preferito: *StarCraft II*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, anche dal Giappone, invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

STEAM
50 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: GIOCO DI RUOLO

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

La grafica non è un capolavoro di tecnica, ma lo stile è delizioso.

Un uomo senza destino per un GdR dal futuro luminoso.

IN ITALIANO
Kingdoms of Amalur ha una marea di testi, tutti tradotti in italiano. Ci sono alcuni errori qua e là, ma considerando la mole del progetto, qualche svista era inevitabile.
Il parlato, invece, rimane tutto in inglese.

DOVENDO recensire e provare decine di giochi ogni mese, abbiamo sviluppato una sorta di sesto senso per la qualità. In particolare, quando gli sviluppatori ci mostrano il frutto del loro lavoro, magari a poche settimane dalla conclusione del progetto, riusciamo a capire con buona approssimazione cosa aspettarci da un titolo.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Per esempio, in una sessione d'anteprima di *Skyrim*, della durata di poco più di tre ore, ci eravamo resi conto di essere alle prese con qualcosa di grande, che avrebbe senza dubbio catturato la fantasia di milioni di appassionati. Giocandolo a fondo per la recensione abbiamo avuto tutte le conferme del caso, tramutando delle prime impressioni entusiastiche nel proclama di un nuovo capolavoro dei GdR occidentali.

Con *Kingdoms of Amalur: Reckoning*, invece, il nostro istinto è stato smentito. Il primo impatto ci aveva insinuato il dubbio che potesse trasformarsi in un polpettone fantasy che sapeva di già visto, con scelte di game design confuse.
Pur constatando una valida esecuzione tecnica, insomma, ci aspettavamo un gioco buono soltanto per i fanatici del genere. Invece, siamo lieti di affermare che, dopo decine di ore di gioco, *Amalur* ci ha fatto innamorare, superando tutte le nostre aspettative. Big Huge Games e 38 Studios hanno dato vita a un universo narrativo grande e complesso, tanto da non riuscire a renderne l'idea durante i rapidi eventi dedicati alla stampa. È un progetto enorme, frutto della fantasia di un supertrio di VIP: Ken Rolston, il lead designer di *Morrowind* e *Oblivion*, lo scrittore fantasy R.A. Salvatore e Todd McFarlane, autore di "Spawn". L'idea è di creare qualcosa che non si fermi con questo videogioco, ma che possa continuare a vivere anche con libri, fumetti, e magari anche con un futuro MMORPG.

ACHIEVEMENT
Il gioco include 50 achievement di Steam, più un sistema di sfide interno al gioco. Inseguire il completamento al 100% dell'elenco è un buon modo per scoprire le mille cose da fare in *Amalur*.

> "Gli scontri rimangono emozionanti anche dopo molte ore"



In modalità giudizio, anche una semplice freccia può infliggere danni ingenti.

LA PIETRA FILOSOFALE
Amalur trabocca di meccaniche interessanti, come per esempio l'alchimia. Raccogliendo piante e fiori in giro per il mondo, potrete recuperare dei reagenti, da usare poi per sperimentare con beute e alambicchi. Accedendo a particolari tavoli da lavoro, solitamente disponibili nelle città, è possibile creare pozioni partendo dalle ricette note, oppure sperimentare per scoprirne di nuove. Naturalmente, più si spendono punti in alchimia e più è possibile creare formule complesse.

EROI D'AZIONE

Kingdoms of Amalur: Reckoning è un gioco di ruolo occidentale, con tutti gli elementi fondamentali del genere. Abbiamo una vasta mappa esplorabile liberamente, una trama principale contornata da tante quest secondarie, un sistema di crescita e personalizzazione del proprio eroe e una miriade di oggetti magici da trovare. L'esecuzione, a prima vista, può sembrare classica e conservativa, ma un più attento esame rivela come i game designer abbiano lavorato con precisione certosina per creare un sistema agile e funzionale.

L'unico aspetto che si discosta realmente dai canoni del genere sono i combattimenti che, pur obbedendo alle statistiche da GdR, si svolgono rigorosamente in tempo reale, come in un gioco d'azione. In un primo momento sembra di avere a che fare con un imitatore di *Diablo*, guidato da un feroce "clicca-clicca" per uccidere i nemici, ma dopo pochi minuti si realizza come il sistema sia più simile a titoli quali *Darksiders*. I tanti tipi di arma hanno tutti degli attacchi e delle combo specifiche, da realizzare premendo con il giusto tempismo i pulsanti del mouse. Ci sono colpi caricati, ma anche tecniche che consentono di muoversi rapidamente da un nemico all'altro. Ulteriori importanti dettagli riguardano la presenza degli scudi, cui è assegnato direttamente un tasto, e la possibilità di eseguire capriole, fondamentale per schivare gli attacchi di alcuni nemici.

È un sistema con tante piccole variabili, ma che riesce a dare profondità e spessore agli scontri, che rimangono emozionanti anche dopo molte ore. Siamo lontani dalla frenesia di *Diablo* e dagli automatismi dei MMORPG, e il tutto è ben più preciso e misurato rispetto a *Skyrim*. In *Amalur* i combattimenti sono una questione di destrezza, tanto da impedire gli approcci più rilassati. La salute non si rigenera in automatico, le pozioni di cura non crescono sugli alberi e i nemici sono agguerriti al punto giusto.
Il risultato è eccellente, ma molto più impegnativo rispetto agli standard del genere, specie per chi è abituato ai turni o alla possibilità di



I dialoghi hanno una serie di scelte multiple, un po' come nei recenti GdR BioWare.

PRATICO INVENTARIO
Alcuni giochi di ruolo sono rovinati da menu e inventari lenti e scomodi, ma per fortuna non è il caso di *Amalur*. L'interfaccia non è perfetta, ma tutto quel che serve è a portata di mano, e ci sono vari modi per eseguire le stesse operazioni. Con buona probabilità, dopo un comprensibile movimento di confusione iniziale, riuscirete a trovare il vostro assetto, senza perdere tempo tra i menu e dedicandovi alle delizie della trama.

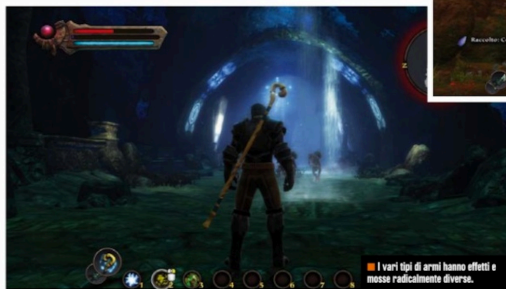


Gli effetti delle abilità e degli incantesimi sono delle vere esplosioni di colore.

ATTIVAZIONE SU INTERNET
Il gioco è disponibile su Steam (http://store.steampowered.com), Origin (http://store.origin.com) e in versione pacchettizzata. In ogni caso, è necessaria una connessione a Internet per il primo avvio. La versione pacchettizzata richiede il download di Origin.



DISCEPOLI E MAESTRI
In giro per il mondo di gioco troverete saggi e maestri disposti a insegnarvi i loro segreti, aumentando di uno o più punti un'abilità (come succede quando si sale di livello). Inutile dirlo, avere un tutore privato è un lusso molto costoso.

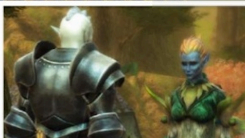


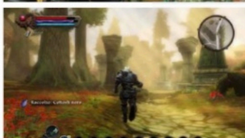
I vari tipi di armi hanno effetti e mosse radicalmente diverse.



Ogni tanto, l'inquadratura decide di andare per i fatti suoi. Attenti al calendario.

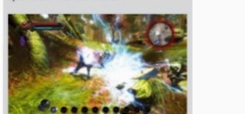




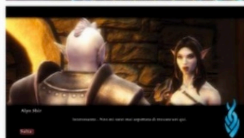


L'UOMO SENZA DESTINO

Kingdoms of Amalur racconta la storia di un misterioso eroe morto in battaglia, riportato in vita in seguito a uno strano esperimento con il Pozzo delle Anime. In un mondo in cui tutto è governato da un destino insondabile e immutabile, questo mortale risorto rappresenta uno strappo, un'eccezione, un pericolo: essendo rinato, il nostro avventuriero non ha un destino, ed è quindi in grado di plasmare il suo futuro, e forse anche quello del mondo intero.



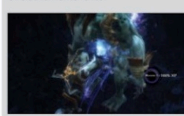


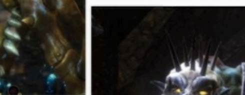




LA MODALITÀ DEL GIUDIZIO

Usando incantesimi e combo si carica la barra del destino, grazie alla quale è possibile attivare la "modalità giudizio". Si tratta di una sorta di dimensione parallela, in cui il nostro eroe è più rapido e resistente, e i suoi attacchi infliggono più danni. Le creature uccise in questo modo rimangono a terra, immobili, per poi essere terminate tutte contemporaneamente con uno spettacolare colpo di grazia, durante il quale si ottiene anche un bonus ai punti esperienza. È fin troppo potente, ma il caricamento della barra è relativamente lento.









Il design dei mostri e delle creature tradisce lo zampino di McFarlane.



Ogni oggetto usato è ben visibile sul modello del protagonista.

ALLE SPALLE!
Con la pressione di un tasto, si attiva la modalità furtiva, che permette di attaccare alle spalle i nemici o di passare senza farsi scoprire. È un approccio diametralmente opposto a quello di un guerriero, ma grazie al buon bilanciamento di *Amalur* è altrettanto efficace.

mettere in pausa per dare comandi. La vera grandezza dei combattimenti di *Amalur*, però, sta nella loro capacità di crescere costantemente insieme al giocatore. Mano a mano che si sale di livello e si investono punti nelle varie armi, infatti, si sbloccano spettacolari tecniche, sempre nuove, che vanno via via ad aggiungere spessore alle combinazioni possibili.
Per esempio, usando le lame Fae, molto rapide e adatte ai ladri, è possibile scaraventare verso l'alto alcuni nemici. All'inizio sembra un buon modo per mettere fuori combattimento un assalitore per qualche secondo, ma dopo un po' si scopre come, passando rapidamente all'arco, sia possibile tenere in volo il nemico a suon di frecce, infliggendogli un sacco di danni non parabili.

In questi momenti sembra quasi di essere alle prese con un picchiaduro giapponese, dove la coordinazione e l'alternarsi degli attacchi può cambiare le sorti di un intero combattimento.

> **"Sembra la punta dell'iceberg di un grande progetto fantasy"**

Da notare anche come il sistema permetta di passare, in una frazione secondo, dall'arma primaria a quella secondaria, spianando la via a tante sperimentazioni con gli accostamenti.

Dulcis in fundo, i comandi sono semplici e intuitivi, e la curva d'apprendimento è calibrata alla perfezione. Considerando che durante l'avventura trascorrerete molto tempo ad affrontare i nemici, il fatto che sia così divertente è un enorme punto a favore per *Kingdoms of Amalur*.

DALLE STALLE ALLE STELLE

La crescita del personaggio e la progressione dell'eroe sono un aspetto cruciale di ogni GdR che si rispetti. Un bravo game designer sa trovare la giusta alchimia tra fatica e ricompensa, creando costantemente degli obiettivi appetibili da raggiungere, bilanciando a dovere premi e punizioni. Il sistema di *Kingdoms of Amalur* non ha nulla di particolarmente creativo o originale, ma funziona alla perfezione, rivelando uno spessore da fare invidia anche ai mostri sacri del genere.

Ogni volta che si accumula abbastanza esperienza da salire di livello, come prima cosa, si aggiungono punti alle abilità principali (come scasso, alchimia, furtività, eccetera): ogni unità investita dà diritto a bonus assortiti e, in determinate tappe, conferisce un'abilità o un premio aggiuntivo. Il passo successivo è una classica struttura ad albero, divisa in tre categorie principali: forza, intelligenza e destrezza. Ogni sezione contiene bonus alle armi, poteri magici, combo e tecniche avanzate, che diventano tanto più potenti quanto più aumentano i punteggi associati. Andando oltre questa banale apparenza, però *Amalur* rivela forse il suo lato più raffinato, legato all'adozione di classi multiple. Sviluppando diversi rami, infatti, è consentito sbloccare tecniche miste, precluse a chi punta tutto sempre sullo stesso stile di gioco. È un'evoluzione duttile e naturale, e fa in modo che ogni scelta abbia una sua valenza tattica, incoraggiando a sperimentare con tutte le possibilità. A questo si aggiunge il sistema dei destini, anch'essi sbloccati in base a come si prosegue: possono essere mutati a ogni scatto di livello, e influenzano radicalmente le statistiche in combattimento.

E se poi si cambia idea, o si realizza di aver speso troppo in un'abilità poco sfruttata? Visitando i tessitori, dei particolari veggenti, si può eseguire la "palingenesi", ossia un rito che consente di riallocare da capo tutti i punti. Per qualche centinaio di monete si ottiene il lusso di ricalibrare il proprio eroe, o l'emozione di sperimentare un altro stile di attacco (o difesa). È una vera e propria benedizione, anche perché le missioni e le quest sono così tante, che l'idea di ricominciare da capo solo per cambiare eroe potrebbe scoraggiare i più.

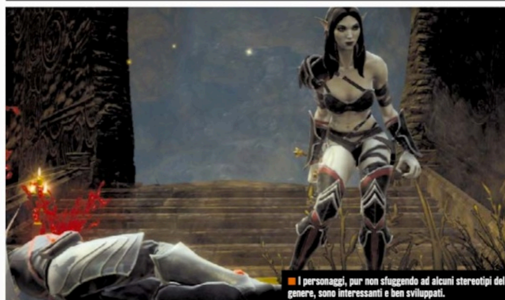
L'altro indice di crescita del personaggio è legato al cosiddetto "loot", ossia alle armi e agli oggetti reperiti nei dungeon o addosso ai mostri uccisi. Da questo punto di vista, *Kingdoms of Amalur* sottolinea la propria natura di videogioco, stando alla larga dall'approccio tendente al realismo adottato da *Skyrim*. Completando le tante quest assisterete a una vera e propria escalation di potere, acquisendo oggetti sempre più rari e ricchi di abilità. La fonte d'ispirazione è chiaramente *Diablo* e, proprio come nel capolavoro Blizzard, la raccolta crea una piacevole assuefazione, invogliando a stare davanti al PC per quei classici "cinque minuti in più", o per il caro, vecchio, "vedo la ricompensa di questa missione e poi vado a letto". Interessante anche il trattamento riservato agli oggetti obsoleti, o che non servono al nostro eroe: dall'inventario si possono comodamente etichettare come "cianfrusaglie" (pessima traduzione italiana di "Trash", spazzatura), per poi venderle al primo mercante con un solo clic, senza perdere tempo o rischiare di fare confusione con ciò che si vuole conservare. In alternativa, volendo cimentarsi come fabbri, si possono smantellare le armi inutili,

VIOLENZA GRATUITA
Volete uccidere tutti quelli che vi capitano a tiro, anche se siete in un pacifico villaggio? Premendo un tasto potrete passare alla modalità aggressiva, attaccando e uccidendo anche gli innocenti. Naturalmente, le forze dell'ordine vi mostreranno il loro disappunto.

www.gamesvillage.it



La razza scelta per il protagonista influenza tanto le statistiche quanto l'aspetto fisico.



I personaggi, pur non sfuggendo ad alcuni stereotipi del genere, sono interessanti e ben sviluppati.

SALVATAGGI
Il gioco sarà anche stato sviluppato su console, ma i salvataggi sono in stile PC: si può salvare come, dove e quanto si vuole.

recuperandone i componenti per poi crearne di nuove, più adatte ai propri scopi.

UN MONDO TUTTO NUOVO

Oltre agli aspetti tecnici della giocabilità, come quelli appena descritti, un GdR ha bisogno di una bella trama, di una grande ambientazione e di missioni intriganti. *Kingdoms of Amalur* ha dalla sua parte un racconto ben strutturato e non banale, un enorme mondo traboccante di cura e dettagli, e quest che, pur non discostandosi dai soliti elementi del genere (uccisioni, spostamenti e interazioni con i Personaggi Non Giocanti), tengono vivo l'interesse anche dopo qualche decina di ore. L'unico problema, in quest'ottica, è una relativa lentezza iniziale, dovuta a un tutorial un po' noioso e a un paio di dialoghi che sanno di cliché fantasy scadente. Per nostra fortuna si tratta di un'apparenza che inganna, anche perché dopo la prima ora di gioco ci si trova completamente immersi nelle colorate lande di Amalur. Tutto è interattivo, tutto ha una storia, tutto ha un motivo. I racconti di libri e pergamene hanno un significato, le varie razze sono caratterizzate con lingue e culture definite con una cura quasi eccessiva e tutti i personaggi hanno qualcosa d'intelligente da dire.
Sembra proprio che questo *Kingdoms of Amalur* sia la punta

> "Ogni scelta ha una sua valenza tattica"

dell'iceberg di un grande progetto fantasy, che aspira a creare un sistema complesso e pieno di rimandi interni come quello de "Il Signore degli Anelli" del maestro Tolkien. Il paragone è forse un po' eccessivo, ma il lavoro svolto è ben sopra la media di qualità dei GdR, specie considerando che stiamo parlando del primissimo episodio di una serie nata dal nulla, senza una storia pregressa. Tale ricchezza narrativa si concretizza tanto nella campagna principale, pensata per farci esplorare la mappa in lungo e in largo, quanto nelle quest secondarie, che generano delle sottotrame a parte, abbastanza sviluppate da durare anche più di due ore di gioco. Un po' come in *Deus Ex: Human Revolution*, i Personaggi Non Giocanti vi affideranno incarichi complessi, con l'importante differenza che qui c'è una nuova quest dietro ogni angolo. Per questo è estremamente difficile valutare la durata di *Amalur*, anche perché puntando al 100% potrebbero non bastare 80 ore. Quel che è più importante, è che i contenuti sono densi, ma soprattutto di qualità: le quest secondarie sono abbastanza interessanti da invogliare a cercarle tutte.

MINIGIOCHI
L'apertura di bauli, porte e lucchetti è affidata ad alcuni semplici minigiochi, le cui variabili sono influenzate dai punteggi in scasso e disincantare. Non sono niente di trascendentale, ma sono abbastanza ben fatti da non risultare noiosi dopo la terza volta che li si affronta. Naturalmente, violare alcuni sigilli verrà considerato un crimine, che potrebbe mandare il nostro caro eroe dritto in prigione, senza passare dal Via.



Alcuni cliché fantasy, come le bellezze in bikini di pelle, sono duri a morire.

L'azione ogni tanto rasenta il caotico, ma lo spettacolo è garantito.

AMICI NON GIOCANTI
Amalur è un'esperienza in singolo, senza multiplayer, ma di tanto in tanto troverete alleati che vi seguiranno durante le vostre avventure. A volte, per convincerli, dovrete ricorrere alle vostre doti di persuasione.

TECNICA E CUORE

Artisticamente parlando, la grafica è colorata e originale, soprattutto grazie alla direzione di Todd McFarlane (anche se la resa, come potete vedere, è ben diversa dal cupo "Spawn"). Ci sono molte creature dal design accattivante, capaci di andare oltre gli stereotipi del bestiario fantasy, e i paesaggi spaziano dal bucolico al tetro, ricorrendo a scelte cromatiche tendenti al pastello, che a tratti ricordano *World of Warcraft*. Anche l'architettura e lo stile dei villaggi cambia in base ai suoi abitanti e alle regioni, contribuendo a dare credibilità e coerenza al mondo di gioco. Detto questo, è chiaro come gli sviluppatori abbiano puntato più sullo stile, adeguandosi alla ridotta potenza delle console, senza sfruttare a dovere i PC. Il menu delle opzioni grafiche è ridotto all'osso, e non permette nemmeno di cambiare parametri base come il livello di dettaglio. Se cercate un GdR con una grafica che faccia sudare le vostre schede, l'opzione migliore rimane *Skyrim* con un po' di Mod.

Se, invece, potete fare a meno di qualche texture, *Kingdoms of Amalur* vi regalerà grandi soddisfazioni, anche perché la tanto criticata attenzione alle console non ha minimamente inficiato le meccaniche di gioco. I controlli con la tastiera funzionano a meraviglia, anche considerando il livello d'azione richiesto dai combattimenti, e la difficoltà è ben calibrata, senza momenti di frustrazione o eccessive semplificazioni. Il neo più vistoso riguarda l'inquadratura che, pur tenendo la visuale fissa in terza persona, di tanto in tanto impazzisce, impedendo di osservare cosa accade durante alcuni scontri. È un errore grave, che si manifesta un po' troppo spesso, ma che non riesce in nessun modo ad adombrare la grandezza di questo *Amalur*. Non è perfetto, certo, ma è senza dubbio una delle più belle sorprese GdR degli ultimi anni. È un grande debutto, con tante potenzialità per un luminoso futuro fantasy, imperdibile per chiunque gradisca il genere.

Fabio Bortolotti

GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un enorme gioco di ruolo

È COME...
Skyrim, ma con uno stile tutto diverso

È PER...
Chi vuole universi narrativi ricchi e complessi.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **38 Studios, Big Huge Games** ■ Distributore **EA, Steam** ■ Link **http://store.origin.com, http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet reckoning.amalur.com

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, 10,5 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sis Con **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **No**

■ Un mondo enorme e coerente
■ Combattimento emozionante
■ Ricco e vario

■ Grafica da console
■ Un po' lento all'inizio
■ Telecamera pazza

Un grande inizio, per un grande gioco di ruolo occidentale. Dietro un'apparenza ordinaria si nasconde un'esperienza profonda, ricca e appagante. Siamo certi che sentiremo ancora parlare dei regni di Amalur.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
7	7	9	9	9	9



A differenza del primo episodio, Jackie si deve confrontare con avversari che conoscono la Tenebra quasi quanto lui.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

THE DARKNESS II

"L'ingiustizia porta l'ingiustizia, e il combattere con le tenebre e l'essere sconfitti da esse porta necessariamente l'inizio dei combattimenti." (Charles Dickens)

IN ITALIANO

***The Darkness II* è interamente tradotto in italiano, nonché doppiato nel nostro idioma. Rispetto alle sontuose voci e interpretazioni originali anglosassoni (comunque disponibili), quelle italiane risultano inevitabilmente sottotono, anche a causa di qualche imprecisione di troppo nella traduzione delle linee di dialogo: "pistole" per "fucili", "tu" al posto di "voi", e via dicendo. Il gioco può essere acquistato anche su Steam (http://store.steampowered.com).**



ACHIEVEMENT

Gli achievement che Steam mette in palio in *The Darkness II* sono 50. Alcuni necessitano di una mente gelida accoppiata a dei grilletti fumanti per essere conquistati, come quello che richiede di finire il gioco a livello Don. Per conquistare tutti gli achievement serviranno almeno due partite complete, potendo sfruttare però la modalità Nuova Partita+ (conservando essenza e talenti acquisiti in precedenza).

LA citazione da "Bleak House" di Charles Dickens calza a pennello. *The Darkness II* è come la "Casa Desolata" descritta dal celeberrimo romanziere inglese, nella quale macabre morti e vividi sentimenti, flebili speranze ed episodi cruenti trovano posto contrapposto, e scusate il gioco di parole.

Il tutto nel nome delle tenebre, in questo caso malignamente condensate al singolare in una Tenebra parassitaria dalle fattezze serpentine striscianti almeno quanto la sibilante ineluttabilità nel divorare l'ospite, e la sua volontà. "L'essere sconfitti da esse porta necessariamente all'inizio dei combattimenti", e non c'è dubbio alcuno che Jackie Estacado, lo (s)fortunato ospite di cui sopra, sia stato sconfitto dalla Tenebra nel precedente episodio della serie. Così com'è altrettanto vero che tale sconfitta porti all'inizio dei combattimenti praticamente subito, in questo adrenalinico *The Darkness II*.

Sul "necessariamente", invece, abbiamo qualche dubbio in più. La sconfitta subita dal tenebroso protagonista nel primo capitolo ha paradossalmente rappresentato, per chi vi scrive, una vera e propria vittoria per il medium videoludico, finalmente capace di convogliare emozioni oltre che proiettili. E di farlo addirittura in un genere – quello degli sparatutto in soggettiva – in cui in prima persona è di solito unicamente la visuale, e quasi mai anche le emozioni, o i sentimenti. Ma non solo. La fine del primo *The Darkness* – che consigliamo caldamente a tutti di giocare, magari sulla console di qualche amico – rappresentava una geniale contrapposizione tra un protagonista capace letteralmente di tutto grazie ai poteri conferitigli dalla Tenebra, tranne di controllare questi ultimi. La metafora perfetta del potente impotente, del vincente perdente, del mafioso rispettato da tutti ma amato da nessuno. Né tantomeno dalla povera Jenny.

Che la consapevolezza dei rischi nel trasformare in serie videoludica un singolo titolo tanto perfetto nel suo equilibrio tra azione e narrazione, pallottole e sentimenti, super-poteri e normalità, inizio e fine – sebbene non certo inappuntabile per molti altri aspetti – sia stata condivisa anche dai medesimi autori, lo testimoniano parecchi indizi, quali il cambio stesso del team di sviluppo e la decisa virata verso uno stile grafico totalmente differente rispetto a quello del primo episodio. Una scelta saggia, beninteso, quella di differenziarsi dal gioco originale, tra l'altro avvicinandosi nel contempo allo stile visivo del fumetto ispiratore. Anche perché, una volta dichiarato tutto il nostro amore per il malinconico *The Darkness* primigenio, dobbiamo anche giudicare questo seguito per quanto vale individualmente, essendo per di più l'unico episodio disponibile su PC.

Per una volta, quindi, partiamo pure dall'impatto visivo, dato che ne abbiamo appena parlato. Convincente: un Cel-Shading appena accennato, capace comunque di conferire un originale look noir agli scenari di *The Darkness II*, giocando con i contrasti tra le ombre cupe della Tenebra e le tonalità accese di una varietà cromatica in stile "comic" rigorosamente contornata di nero. Contrasti che, come detto, ben si addicono allo spirito della serie, e che è coerente ritrovare sul piano puramente grafico anche nei lineamenti dei suoi personaggi. Volti più fumettosi e un po' meno carismatici che in passato (soprattutto quello dello stesso

"Un mafioso rispettato da tutti ma amato da nessuno"



In *The Darkness II* visiterete anche un luna park, con tanto di casa (anzi, castello) degli orrori. Buon divertimento!

RIPOSA IN PACE?

Manco per sogno. Nonostante il *The Darkness* originale meritasse a nostro avviso un meritatissimo R.I.P., una volta che si è deciso di riesumarlo per dargli un seguito non si è potuto proprio fare a meno di riassumerne, seppur sommariamente, la trama bella e dannata. Fedeli allo stile di questo secondo episodio, gli sviluppatori hanno deciso di farlo a inizio gioco tramite una serie di stilosi artwork in sequenza, proprio come se si stesse sfogliando un fumetto, introdotti e commentati dal solito, inquietante Johnny Powell. Inutile dire che questo seppur lodevole riassunto non riesce a evocare tutte le emozioni vissute nel primo capitolo, che vi consigliamo caldamente di recuperare, nonostante sia disponibile solo su console.





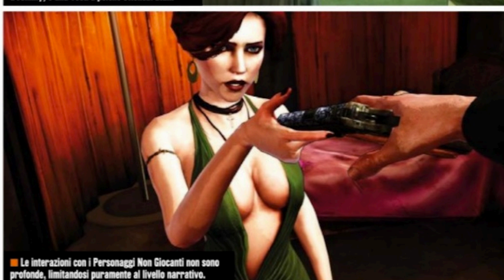
TALENTI SERPENTI

La quarantina di talentuose abilità speciali in gran parte dovute al tenebroso potere delle due teste serpentine che Jackie si porta appresso è organizzata in quattro categorie separate, tutte con il loro specifico schema ad albero per la progressiva attivazione delle skill. Finendo una partita, mediamente, si riesce a raccogliere sufficiente essenza per attivarne la metà, importabile nel "giro" successivo grazie all'opzione Nuova Partita +. Come detto, tali talenti sono classificati in quattro categorie diverse: la prima dedicata esclusivamente al potenziamento delle armi e delle relative munizioni; la seconda che si focalizza sulle abilità Sciame e Proiettili di Tenebra e relativi potenziamenti; la terza relativa ai vari tipi di esecuzione possibili (curativa, demoniaca, da Sicario e del Potere); la quarta, decisamente la più interessante, centrata sui vari poteri della Tenebra, dal "lancio" del Darkling alle "esplosioni oscure", dalle lame demoniache al terrificante buco nero. Nel corso della prima partita, vi consigliamo di concentrarvi su quest'ultima categoria di talenti, anche se i punti essenza necessari ad attivarli sono ridistribuibili in qualsiasi momento (all'accettabile costo di 100 punti essenza).





"Qualcuno volò sul nido del cuculo"? Chiedetelo a Johnny, o alla vostra psiche ottenebrata...



Le interazioni con i Personaggi Non Giocanti non sono profonde, limitandosi puramente al livello narrativo.

I nemici muniti di riflettore inibiscono i poteri della Tenebra, ma non certo le vostre pistole.

PEGI 18

La classificazione di "vietato ai minori" affibbiata a *The Darkness II* è assolutamente corretta, considerati i contenuti maturi del gioco. Sesso, sangue e violenza sono minuziosamente descritti lungo tutto il corso del gioco, passando da bordelli sconci a cimiteri sconsacrati, da freddi manicomi psichiatrici a bollenti tenebre infernali. Non fatevi ingannare dal particolare stile visivo "da fumetto": *The Darkness II* è un gioco cupo e violento, proprio come l'universo iconografico cui fa riferimento.


Anche il Darkling conosce qualche trucchetto per infliggere tanto dolore agli avversari.


The Darkness II è un gioco violento e cruento, proprio come piace alla Tenebra che lo pervade.

JOYPAD + MOUSE
Il sistema di controllo "quad-wielding" di *The Darkness II* è espressamente stato studiato sulle caratteristiche ergonomiche dei controller moderni e dei loro grilletti e pulsanti dorsali. Naturalmente, su PC il gioco può anche essere controllato mediante mouse e tastiera, pur se inevitabilmente la mappatura simmetrica del suddetto "quad-wielding" viene vanificata, con il mouse a gestire le sputafuoco e un tentacolo e la tastiera deputata al movimento e al controllo del secondo tentacolo demoniaco (almeno in configurazione standard). Insomma, se non avete voglia di mettervi ad armeggiare con la mappatura dei tasti e avete un controller compatibile, questo FPS è uno di quelli che non è male giocare via joypad.

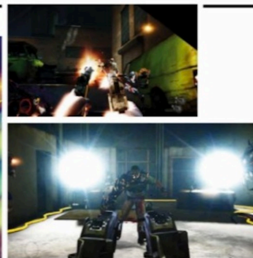
Jackie), ma letteralmente familiari, essendo quelli della famiglia mafiosa che (ri)accoglie Jackie a braccia aperte dopo i drammatici eventi vissuti nell'episodio precedente. Jackie che contraccambia affettuosamente, riservando però i più appassionati abbracci tentacolari ai suoi nemici, grazie a un sistema di controllo nuovo di zecca che consente di comandare singolarmente braccia umane e tentacoli della Tenebra mediante il cosiddetto "quad-wielding".

Il tenebroso Estacado si trasforma, così, in una vera e propria macchina da guerra, capace di sostenere intense sparatorie con le sputafuoco disponibili (un arsenale piuttosto convenzionale, fatto di pistole, fucili e mitragliette varie) e, nel contempo, d'impegnare gli avversari sferzandoli con il tentacolo serpentino destro e abbrancandoli con quello sinistro.

Naturalmente, tali appendici demoniache rappresentano la vera arma in più di *The Darkness II*, anche rispetto al predecessore, vantando numerose funzionalità belliche tanto spettacolari quanto cruente, ma sempre e comunque coerenti rispetto alla struttura del gioco nel suo complesso. Si va da esecuzioni sanguinolente di vario tipo al lancio di oggetti taglienti e nemici impotenti; dall'utilizzo come scudo di portiere e barriere al troncamento

> **"Le due appendici demoniache sono la vera arma in più di *The Darkness II*"**

di circuiti elettrici e generatori. Una versatilità potenziabile ma maggiormente finalizzata all'impiego contemporaneo, e un po' confusionario, di poteri e sputafuoco rispetto a un eventuale uso più tattico e ragionato. Tale pecca è imputabile a un level design non particolarmente ispirato piuttosto che a un sistema di combattimento di per sé piuttosto flessibile e personalizzabile, grazie ai talenti e all'essenza oscura necessaria ad attivarli. I combattimenti risultano, così, più concitati che tattici, almeno finché non scendono in campo le forze della Fratellanza, in grado di controllare tanto la luce quanto le tenebre, ossia tanto di inibire momentaneamente i poteri della Tenebra quanto di rendere parzialmente inefficaci le sputafuoco del protagonista.

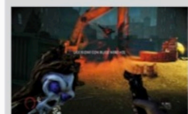


UN DARKLING PER AMICO

Uno e uno solo, a differenza del gioco originale. In *The Darkness II* vi accompagnate con solo uno dei simpatici – a loro modo – Darkling conosciuti nel primo episodio. Invece di prendere ordini da Jackie in base alla relativa specializzazione "bellica" come in passato, l'unico malefico Darkling su cui potete contare agisce in modo autonomo, guidato da un'Intelligenza Artificiale particolarmente sadica e fantasiosa nell'infastidire e tenere occupati per un po' i nemici di Jackie. Due o tre volte nel corso dell'avventura capita, però, di ritrovarsi direttamente nei luridi panni del Darkling in questione, precisamente quando il suo padrone si trova bloccato senza possibilità di avanzare. Come il "tentacolo strisciante" del primo episodio, anche in questo caso di tratta di guidare il Darkling in soggettiva fino a sbloccare quella particolare porta premendo l'altrimenti irraggiungibile pulsante. La differenza sta nel poter ora contare su una maggiore libertà esplorativa e su specifici attacchi con cui eliminare gli eventuali nemici, magari silenziosamente tramite cruente esecuzioni stealth. Si tratta, insomma, di divertenti quanto brevi cambi di ritmo e prospettiva, che però non incidono granché sull'economia generale del gioco.

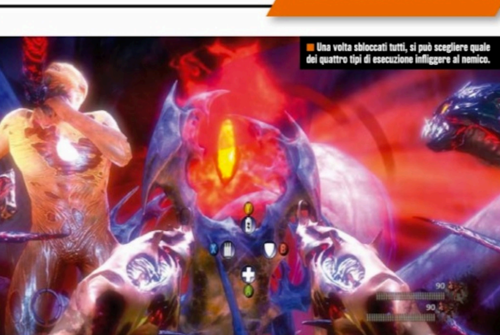


GIOCATI PER VOI



GRIDARE VENDETTA...

... ed essere accontentati. La scarsa longevità della Campagna single player di *The Darkness II* è compensata, almeno parzialmente, dalla presenza di una parallela Campagna in cooperativa progettata per un massimo di quattro giocatori. Quest'ultima si sviluppa lungo una ventina di livelli che assomigliano più a piccole arene che alle sezioni dell'avventura in singolo, pur condividendo con quest'ultima gran parte delle ambientazioni. Insomma, dietro alla definizione di Campagna, solo parzialmente giustificata da qualche sparuto dialogo e qualche variazione negli obiettivi di "missione", si cela fondamentalmente una modalità co-op più simile al prototipo Orda, tanto da essere affrontabile anche per "episodi". Senza dubbio interessante è, invece, la caratterizzazione dei quattro personaggi che l'affrontano fianco a fianco, dotati di arsenali bellici e "tenebrosi" specifici per ognuno: katana risucchia-anime per il samurai Inugami, pistola caricata a pallettoni di essenza oscura per la fascinosa agente dei servizi segreti israeliani Shoshanna, bastone voodoo crea buchi neri per lo stregone moderno JP Dumond, ascia-boomerang e Darkling evocabili per lo scozzese alcolizzato Jimmy Wilson. Personaggi da macchietta dalle potenzialità belliche semplificate rispetto a quelle dell'eclettico Jackie, ma che, proprio per questo, si combinano bene nell'ottica di una modalità cooperativa capace di divertire, almeno per un po'.


Una volta sbloccati tutti, si può scegliere quale dei quattro tipi di esecuzione infliggere al nemico.


Dopo aver vinto un peluche gigante per Jenny, si torna all'amara realtà di un luna park infestato dalla Fratellanza.

A proposito della Fratellanza, la piega narrativa che l'ingresso di questa misteriosa fazione fa prendere agli eventi della serie non ci ha lasciato particolarmente convinti.
Il soprannaturale ha tanta forza evocativa quanto più viene accostato alla normalità del quotidiano. In questo secondo capitolo, la "normalità" originaria tende a perdersi inoltrandosi nel gioco e in quel vero e proprio manicomio che alberga nella mente ormai otTenebrata di Jackie – o è il contrario? Lungi da noi volervi rovinare la sorpresa, ma la trama narrativa nel suo complesso, "conclusione multipla" compresa, non ci ha certo emozionato come quella del primo episodio, risultando un po' tirata per i capelli.
E sì che Jackie ha i capelli già lunghi di suo! Tanto più a fronte di una longevità complessiva dell'esperienza in single player che si può contare sulle dita di una o al massimo due mani, secondo il livello di difficoltà impostato tra i quattro disponibili. Non che quella del gioco originale fosse clamorosa, risultando al contempo meno intensa sul piano bellico, ma non certo su quello narrativo.

Insomma, consapevole di poter difficilmente competere sul piano puramente emozionale con il primo capitolo, *The Darkness II* ha scelto giustamente di puntare su uno stile di gioco più aggressivo, potenziato e configurabile e su un impatto visivo più colorato, artistico e malleabile, sostenuto da un comparto tecnico solido e non particolarmente esoso in termini di risorse hardware.
La presenza di una modalità cooperativa ben caratterizzata nei suoi protagonisti, se non propriamente nella sua struttura, è un gradito bonus, anche se la conversione del single player originale lo sarebbe stato di più. Concludendo, "combattere con le tenebre e l'essere sconfitti da esse porta necessariamente l'inizio dei combattimenti." E sebbene la loro fine giunga fin troppo presto, i combattimenti di *The Darkness II* valgono assolutamente la pena di essere vissuti. Sempre con la Tenebra – e Jenny – nel cuore, beninteso.

Giovanni Immobile GIOCHI COMPUTER

EDIZIONE LIMITATA
Per chi fosse interessato, o avesse pre-ordinato il gioco con gentile "upgrade" alla Limited Edition in omaggio, quest'ultima offre contenuti extra di vario tipo. Si tratta di download di artwork esclusivi firmati Marc Silvestri in formato PDF e dei primi due volumi del fumetto "The Darkness Origins", di un outfit alternativo per il fido Darkling detto "Crazy Abdul" e di due speciali potenziamenti che consentono, rispettivamente, di guadagnare più salute divorando cuori e d'individuare le reliquie più facilmente.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un FPS con un'importante componente narrativa

È COME...
Il primo *The Darkness* in termini di stile di gioco, pur potenziato, dal quale diverge però per lo stile visivo

È PER...
Chi vuole tornare ad assaporare il potere dalla Tenebra... a proprio rischio e pericolo.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Digital Extremes** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.embracethedarkness.com/it

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU quad core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Originale sistema di combattimento
- Stile grafico interessante
- Co-op particolare e divertente

- Longevità limitata
- Meno emozionante dell'originale
- Level design un po' piatto

Emotivamente meno coinvolgente ma tecnicamente più convincente dell'originale, *The Darkness II* è il primo episodio della serie su PC, e come tale va giudicato: un FPS un diverso dal solito, tranne che nella (scarsa) longevità.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	TRAMA
9	7	8	5	7	6



■ In *Oil Rush* sono presenti quindici mappe da giocare in single e multiplayer.

■ Le torrette difensive sono in grado di attaccare anche le unità aeree avversarie.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

OIL RUSH

Tanta acqua, poco petrolio e spettacolari combattimenti in alto mare.

IN INGLESE

***Oil Rush* viene distribuito completamente tradotto in inglese e russo, mentre l'italiano non è attualmente presente tra le lingue disponibili. Il gioco può essere acquistato sulle principali piattaforme di digital delivery come GamersGate (www.gamersgate.com) e Steam (http://store.steampowered.com).**

QUAL è la risorsa più importante? Tra l'acqua, il tempo e il petrolio, la squadra di Unigine Corp. sceglie, senza esitare, la terza, consegnandoci un titolo strategico di buona qualità e dall'aspetto profondamente ambivalente.

A un primo impatto, *Oil Rush* sembra una versione meno volta alla componente gestionale di *Anno 2070*, con tematiche ambientali meno esplicite, ma suggestivo sotto il profilo estetico. Le meccaniche di gioco sono orientate al combattimento marittimo e allo "stile" Tower Defense: per vincere è necessario conquistare ma, inevitabilmente, saper difendere. Il quasi inestricabile patto di convivenza tra componente strategica e manageriale che vige in molti RTS, in *Oil Rush* viene completamente sovvertito, dal momento che l'unica risorsa che ci sarà richiesto di accumulare è l'oro nero.

Le premesse narrative ci presentano un mondo con ben poco da invidiare ai ritratti apocalittici che siamo soliti osservare da più parti: l'acqua ricopre ormai la totalità delle terre emerse e l'unica chance di sopravvivenza risiede nel petrolio. Per questo, nei panni del giovane Kevin otteniamo il mandato dal Comandante di contrastare e sopprimere l'avanzata di un gruppo di ribelli intenzionato a impossessarsi degli ultimi giacimenti.

> "La I.A. degli avversari è l'elemento più ostico dell'intero gioco"

I Raiders sapranno darci filo da torcere dai primi attimi in single player. La campagna principale prevede circa sedici missioni dalla durata variabile, per un totale di una decina di ore. L'Intelligenza Artificiale degli avversari è l'elemento più ostico dell'intera struttura di gioco: sebbene gli sviluppatori abbiano tentato di ammorbidirne la portata nelle missioni introduttive, è chiaro da subito che *Oil Rush* è difficile, ed è necessario saper muovere le unità al momento giusto, pianificando più strategie secondo le situazioni. Ragion per cui, non bisogna scoraggiarsi se capita di ripetere quasi venti volte una delle missioni tutorial.

Oil Rush, infatti, è generoso quando si tratta di premiare il giocatore più oculato nel disporre le proprie unità e nel distribuire i punti esperienza: quest'ultima pratica consente di ottenere diversi vantaggi, a patto di avere sufficienti quantità di greggio a disposizione. Le mappe sono, per l'appunto, ricche di tale risorsa primaria e di altre piattaforme deputate alla produzione di unità da combattimento. L'unico limite che riguarda queste ultime sta nell'impossibilità di gestirle singolarmente: l'interfaccia ci viene comunque in aiuto, consentendo di sceglierle in base alla categoria e decidere la percentuale numerica da selezionare.

La semplicità con cui si è in grado di accedere ai controlli dell'interfaccia e raggiungere qualsiasi punto della mappa elimina lo scompenso iniziale, che sorprende chiunque si avvicini a questo titolo reputandolo uno strategico come tanti altri.

A chi si aspetta uno stile piatto e banale, *Oil Rush* risponde con un'azione serrata, una giocabilità immediata e un sistema tattico non proprio superficiale. Non è possibile vincere impostando sempre la stessa sequenza di azioni, e la I.A. rappresenta quella discriminante in grado di rendere l'RTS di Unigine giocabile anche più volte, senza trascurare la possibilità di affrontare quindici mappe in multiplayer, in LAN o su Internet.

Al momento in cui scriviamo, la prima patch ha già corretto alcuni bug relativi alla gestione della memoria su determinati sistemi e conseguenti crash. Durante le nostre partite sono emerse solo alcune piccole imperfezioni: qualche compenetrazione di poco conto. L'aspetto grafico e l'intero motore di gioco fanno una bella figura in *Oil Rush*: utilizzando una scheda 3D che supporti le ultime librerie di Microsoft l'acqua appare realisticamente increspata e i modelli, osservabili da vicino grazie a una visuale cinematica, decisamente più dettagliati.

La componente estetica ineccepibile rende *Oil Rush* un gran gioco di battaglie navali, che ha come unica pecca un commento sonoro nel complesso ripetitivo. Gli effetti audio sono efficaci, ma le musiche a corredo sono un po' sottotono rispetto all'azione e, a lungo andare, risultano monotone: un dislivello non troppo marcato quindi accettabile, a fronte di un bel po' di ore spese a fronteggiare i moderni pirati nella corsa all'oro nero.

Simona Maiorano



■ I centri di produzione possono essere difesi da non più di cinque torrette.

OILCHIEVEMENT

La versione Steam di *Oil Rush* include ben 41 obiettivi da conquistare. Completare con successo l'addestramento iniziale e dedicarsi alla costruzione e al miglioramento delle unità difensive, quindi, non comporta solo benefici diretti all'esperienza, ma consente di ottenere già le prime gratificazioni all'interno della piattaforma di digital delivery.

TECNOLOGIE STRATIFICATE

In alto a sinistra dell'interfaccia trova posto un pulsante che ci informa sui punti conquistati nelle azioni efficaci. Sono tre le abilità di partenza, dalle quali si ramificano altre skill da spendere durante le partite. Ciascuna abilità comporta un prezzo da pagare, in termini di greggio, e si ricarica entro un certo periodo di tempo. Man mano che otterremo le skill, queste saranno a disposizione a lato della visuale di gioco, rendendo di fatto semplicissimo il loro impiego: non resterà che cliccare sul pulsante corrispondente e trascinare l'abilità sull'unità di riferimento.



GIOCATI PER VOI



LA MIGLIOR DIFESA

Oil Rush consente di costruire fino a cinque torrette difensive circostanti le piattaforme produttive. Per edificarle è necessario possedere risorse a sufficienza. È possibile costruire tre tipologie diverse di torrette: una in grado di contrastare prevalentemente le unità leggere, una che sferra attacchi efficaci contro barche corazzate e una torre lanciamissili, indispensabile per abbattere aerei e altre unità. Ogni torretta può essere migliorata o smantellata per recuperare risorse. In ogni caso, è sempre bene circondare i centri produttivi con un piccolo esercito, dal momento che le unità difensive potranno essere distrutte dagli attacchi avversari.



■ La corsa al petrolio e un mondo sull'orlo dell'apocalisse fanno da sfondo alle azioni di gioco in *Oil Rush*.



■ La flessibilità del motore di gioco Unigine consente di ottenere buone prestazioni su PC diversi.

POTENZA D'ACQUA, FUOCO E ARIA

***Oil Rush* è un gioco strategico basato essenzialmente sulle battaglie navali. Alle unità capaci di muoversi in acqua, moto e barche a motore di varie dimensioni (quattro in tutto), se ne affiancano altrettante in grado di solcare i cieli e colpire dall'alto torrette e forze avversarie. Elicotteri, aerei e dirigibili potranno essere impiegati in vario modo nelle missioni, e affiancarsi alle unità marittime per sferrare attacchi decisivi.**

INTELLIGENZA NAVIGATA

Come abbiamo scritto in queste pagine, l'Intelligenza Artificiale degli avversari sarà in grado di mettere alla prova anche il giocatore più esperto. Pur se esistono tre diversi livelli di difficoltà, nessuno di essi è semplice al punto da regalare una vittoria che non comporti l'uso di una buona dose di tattica.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno strategico votato al combattimento ambientato in alto mare

È COME...
Dawn of War II per la componente strategica, ma ricorda anche *Anno 2070* nell'ambientazione

È PER...
Chi ama le dure sfide strategiche.

info ■ Casa **Unigine Corp.** ■ Sviluppatore **Unigine Corp.** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 15,99** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet www.oilrush-game.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 3 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Motore di gioco ineccepibile
- Ritmo di gioco incalzante
- Interfaccia di gioco immediata

- Può risultare troppo difficile
- Qualche limite nella gestione delle unità singole
- Tracce audio ripetitive

***Oil Rush* è uno strategico immediato ed efficace. La difficoltà di gioco elevata può rappresentare un problema per alcuni, ma la buona interfaccia e la grafica suggestiva lo rendono un titolo interessante e gradito.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A. DI SQUADRA	MAPPE
9	7	9	8	8	8



Come se non bastasse, in alcune sezioni di gioco si brancola nel buio. Requisito richiesto? Una buona memoria!

GENERE: ROMPICAPO IN PRIMA PERSONA

Q.U.B.E.

Dai portali spazio-temporali ai cubi estrudibili, il passo è breve.

SENZA PAROLE

Escluso un semplice menu in inglese, *Q.U.B.E.* è un videogioco muto e isolato: niente doppiaggi, nessuna componente testuale e, a ben vedere, neanche un tutorial descrittivo. Il risultato è un'esperienza di gioco rudimentale e un po' impersonale, ma asciutta e perfettamente in linea con il look minimalista conferito dagli sviluppatori. *Q.U.B.E.* è acquistabile presso le principali piattaforme di digital delivery come GamersGate (www.gamersgate.com) e Steam (http://store.steampowered.com).

LE suggestioni provocate da un prodotto sperimentale come *Q.U.B.E.* (sigla per Quick Understanding of Blocks Extrusion) riconducono alla mente un amalgama fatto di cubi di Rubik, quadri di Escher e mattoncini LEGO.

Questo la dice lunga sull'ingegno profuso dai suoi creatori, tre brillanti studenti inglesi all'assoluto debutto sulla scena digitale. Negli effettivi contenuti, tuttavia, il titolo di Toxic Games (questo il nome del promettente terzetto) rivisita i concetti dei due *Portal* e, senza la velleità di eguagliare la sostanza e lo stile dei capolavori firmati Valve, ci fa indossare i panni fantascientifici di un'anonima "cavia per enigmi", qui imprigionata in una serie di criptiche camere "piastrellate" di bianco, paragonabili agli asettici locali di un laboratorio e unicamente arredate da blocchi colorati.

In *Q.U.B.E*, la soluzione dei rompicapi è affidata a dei guanti telecinetici con cui maneggiare a distanza i suddetti blocchi, e ognuno di questi ultimi svolge una funzione peculiare per superare un'area e accedere a quella successiva: quelli rossi sono lunghe travi regolabili a forma di parallelepipedo; quelli gialli compongono tre diversi trittici di gradini; quelli blu attivano potenti trampolini per il balzo; quelli verdi fungono da "dadi" neutri, senza proprietà dinamiche, a supporto dell'azione.

Su tale base, il gioco si articola in varianti sempre più sofisticate e combinazioni di difficoltà crescente, per un'esperienza che richiederà intuito, pazienza e, talvolta, un po' di fortuna. Nell'arco delle quattro-cinque ore necessarie per dipanare l'intricato rebus di figure solide, infatti, verranno introdotti nuovi elementi per sorprendere il giocatore e diversificare il campionario di enigmi: biglie da pilotare tramite i blocchi, porzioni ruotabili dello scenario, magneti, cavi elettrici, raggi luminosi e, in prossimità dell'epilogo, persino dispositivi per tinteggiare determinate superfici e creare cubi "cromaticamente" appropriati allo scopo.

> **"È, a tutti gli effetti, enigmistica tridimensionale"**

Proprio come in un test d'intelligenza, viene stimolato il pensiero logico: i fan di *Portal* e affini non tarderanno a riconoscere meccaniche familiari che, tra fenomeni fisici e contaminazioni platform, garantiscono un ritorno soddisfacente in termini d'intrattenimento e giocabilità.

MECENATISMO INDIE

Dan Da Rocha, Jon Savery e Dave Hall, sono tre giovani neo-laureati dell'Università di Newport, in Galles, e il loro prototipo di *Q.U.B.E* è nato proprio in ambito studentesco, nel 2009. Senza avere il pedigree di programmatori navigati, il trio di Toxic Games ha realizzato il gioco con il patrocinio della Indie Fund, una società fondata da Jonathan Blow (*Braid*) e altri esponenti della realtà indipendente, tra cui Ron Carmel e Kyle Gabler (*World of Goo*). Il proposito dell'associazione è sostenere, incentivare e finanziare i progetti indie: tra questi, un interessante ex-Mod per *Half-Life 2*, l'avventura investigativa *Dear Esther*.



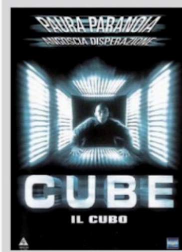
In alcuni casi, è consentito "riavviare" un enigma troppo macchinoso mediante un interruttore arancione.

ACHIEVEMENT

Q.U.B.E. offre agli appassionati di obiettivi, la possibilità di collezionare 15 achievement di Steam.

CUBI AL CINEMA

Imperniato sulla riflessiva risoluzione di enigmi, *Q.U.B.E* non contempla alcuna possibilità di "morire", per l'ignoto protagonista del gioco. Lo stesso non si può dire per i sette personaggi de "Il Cubo", piccolo film-cult del 1997, che ha qualche velata similitudine con il titolo di Toxic Games: con la regia dell'italo-canadese Vincenzo Natali, è la storia di una comitiva misteriosamente segregata in un complesso di cubi irto di trabocchetti letali. Per la cronaca, esistono anche un seguito, "Hypercube" (2002), e un prequel, "Cube Zero" (2004), che hanno tentato invano di replicare il successo mediatico del capostipite.



Con sfere e cubi, servirà coordinazione: a volte, sembrerà quasi di giocare al minigolf o al biliardo.



Q.U.B.E. utilizza l'intramontabile tecnologia creata da Epic Games, l'Unreal Engine 3.

PIÙ CUBI PER TUTTI

Q.U.B.E. offre solo una modalità single player, e nulla di più. Nei forum sulla Rete impazzano i consigli, dalle proposte per il multiplayer alle richieste (più gettonate) per un editor di livelli. I ragazzi di Toxic Games, mangiando la foglia, hanno aperto su Steam un'apposita discussione nel forum relativo al gioco e, mentre leggete queste righe, probabilmente sono già all'opera per esaudire le preghiere dell'utenza.

WINDOWS UPDATE

Q.U.B.E. richiede le più aggiornate librerie Windows, in particolare il .NET Framework 4, che può essere facilmente scaricato dal sito di Microsoft o eseguito direttamente dalla cartella di gioco.

Più in generale, non è difficile prendere confidenza con i comandi, tuttavia, che si opti per mouse e tastiera oppure per un controller, per procedere occorre un bel po' di abilità tattili, oltre a una buona dose di dedizione certosina.

Sul piano estetico, non bisogna aspettarsi un sontuoso festival di texture, di poligoni e di effetti particellari: il gioco è minimalismo allo stato puro. Il motore grafico Unreal Engine 3, scorrevole e poco esigente, gestisce architetture scheletriche ma pulite, astratte ma geometriche, uniformi ma mai banali, con griglie di cubi a perdita d'occhio che sanno incuriosire e, nel contempo, alienare. Una resa visiva del tutto fredda e semplicistica, che rende *Q.U.B.E.* stranamente caratteristico, e in cui comunque non mancano spunti interessanti, come, per esempio, la totale oscurità di alcuni settori, o come il graduale disfacimento dei livelli di gioco (che sembra scimmiottare i disastrati impianti di *Portal 2*). Il comparto audio, anch'esso ridotto all'essenziale sia nella qualità sia nella quantità, è un'impalpabile sfumatura che pervade ambienti rarefatti e imbottiti: ripetitivi segni sonori che, parafrasando le teorie del musicista Brian Eno, guru dell'elettronica "impressionista", possono essere tanto ascoltati quanto ignorati.

In assenza di una trama tangibile, di un contesto ricco, e di ulteriori personaggi con cui interagire, a *Q.U.B.E.* può essere imputata una certa mancanza di mordente, e le saltuarie, striminzite sequenze cinematiche non rafforzano certo né la comprensione della vicenda, né l'immersione del giocatore (eccezion fatta per il filmato conclusivo, lievemente più esplicativo). In fondo, si tratta di un peccato veniale: considerata la natura di ogni puzzle-game, sarebbe come bocciare *Tetris* per non aver saputo raccontare una "storia".

Insomma, *Q.U.B.E.*, sulle tracce di *Portal*, arriva sui monitor sotto le mentite spoglie di sparatutto, ma rivela un'identità di puzzle-game nudo e crudo. In tal senso, il vero limite è caratteristico del genere di riferimento: chi non è minimamente attratto da quella che, a tutti gli effetti, è "enigmistica tridimensionale", o chi, più semplicemente, non mastica pane e puzzle, potrebbe ritrovarsi spaesato davanti a una struttura di gioco parecchio complessa, priva di espressività narrativa e vagamente claustrofobica.

Stefano Fragione GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un avanguardistico puzzle-game in soggettiva, breve ma impegnativo

È COME...
Portal
Portal 2
The Ball
Twin Sector

È PER...
Chi è a digiuno di *Portal* e per chiunque sia interessato ai giochi un po' fuori dal comune.

info ■ Casa **Toxic Games** ■ Sviluppatore **Toxic Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 10,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.qube-game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet per l'acquisto**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Un originale seguace di Portal
- Affascinante assortimento di enigmi
- Gli appassionati scaleranno i sette cieli...

- ... e i profani suderanno le sette camicie
- Breve e senza fibra narrativa
- Carente nel comparto sonoro

***Q.U.B.E.* riesce nella non facile impresa di mescolare *Portal*, Escher, Rubik, Tetris, il LEGO e scampoli di giochi platform. Molti, specie i cultori del genere, ne rimarranno stregati; altri, un po' interdetti.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ORIGINALITÀ	ENIGMI
7	6	8	7	8	9



GENERE: GDR TATTICO

GROTESQUE TACTICS II DUNGEONS AND DONUTS

Tra eroi depressi e fanciulle tutt'altro che candide, torna l'irriverente GdR di Silent Dreams.

Numerose tipologie di nemici, come gli scheletri giganti, paiono decisamente sopra le righe.

IN INGLESE

Grotesque II è, attualmente, disponibile in digitale su piattaforme quali Steam e GamersGate, in lingua inglese. La traduzione dall'originale tedesco è discreta e i dialoghi sanno divertire. Sebbene la trama non sia complicata, i giocatori meno anglofoni rischiano di perdersi gran parte dell'ironia che rappresenta il punto di forza del titolo.

TECNICAMENTE PARLANDO

Nel gioco di Silent Dreams, il dettaglio di personaggi e ambienti resta limitato, mentre gli scenari sotterranei paiono un po' tutti uguali. D'altra parte, l'aspetto grafico si redime grazie all'uso generoso degli effetti di luce. Sono stati abbandonati gli scadenti disegni manga del predecessore, e lo stile è più realistico, pur rimanendo in certa misura cartoonesco. Un plauso per il parlato in lingua inglese, capace di caratterizzare efficacemente i personaggi.

ACHIEVEMENT

Grotesque II contiene 13 obiettivi sbloccabili su Steam, un numero non particolarmente elevato che copre i momenti principali della storia.

SI dice spesso, e a ragione, che il PC rappresenta la piattaforma ludica d'eccellenza per i giocatori di strategia.

Esiste, però, un genere tanto prolifico su console quanto tristemente rarefatto sui nostri hard disk: quello dei giochi di ruolo tattici a turni. Si tratta di una categoria che, pur con alcuni difetti endemici, ha prodotto esperienze piacevoli. Questo *Grotesque Tactics II*, dunque, ha il vantaggio di non doversi confrontare con la serrata concorrenza di titoli tripla A e, considerato anche il prezzo quasi budget, lo si può giudicare con relativa rilassatezza. Si tratta, come scrivevamo, di un gioco di ruolo (ma sarebbe meglio dire "dungeon crawler") tattico, in cui ci si ritrova a guidare un manipolo di eroi, alternandosi fra esplorazione in tempo reale e battaglie a turni da affrontare su una griglia quadrettata. È un seguito fedele del primo *Grotesque*, capace di strappare una sufficienza su queste pagine, destino comune per i titoli onesti ma senza grandi pretese. La nuova fatica di Silent Dreams si mantiene simile al predecessore per quanto riguarda l'impostazione di fondo, mentre lo scenario cambia e i nostri eroi lasciano gli spazi aperti per trasferirsi nel sottosuolo, da sempre ambiente ideale per il fantasy più "caciarone".

> "Grotesque II è sbilanciato verso le battaglie"

E, a ben vedere, *Grotesque II* si prende gioco a piè sospinto degli stereotipi del fantastico, tanto videoludici che cartacei, senza risparmiare nemmeno i Pokémon, la cui parodia strapperà certamente un sorriso a chi ha giocato i relativi titoli per Nintendo DS. I dialoghi di *Grotesque II* sono letteralmente disseminati di scherzi e frecciate, tanto che l'intera componente scritta del gioco sembra pensata in chiave parodistica.

Certo, i ragazzi di Silent Dreams non sostituiranno i Monty Python nell'olimpo dell'umorismo, ma il livello pare superiore rispetto al predecessore, e rappresenta un valore aggiunto al titolo. La trama, di per sé, prende le mosse dalla conclusione del precedente *Grotesque*, e vede il regno di Glory, appena salvato dal mesto Drake e soci, già alle prese con una nuova minaccia: questa volta, si tratta di una nebbia assassina in perfetto stile B-movie, che ha costretto i sopravvissuti a rifugiarsi sottoterra. È di nuovo Drake, quindi, che dovrà fondare una gilda, reclutare bizzarri combattenti e ripetere l'impresa eroica.

Al di là di questo, la componente "ruolistica" non è particolarmente accentuata, e *Grotesque II* si sbilancia sovente in direzione delle battaglie, che avremmo preferito più varie e in numero minore. Gli stessi ambienti tendono alla ripetitività e non lasciano spazio all'esplorazione libera, mentre l'assenza di una minimappa rende tutto più difficoltoso; le quest, pur se numerose e narrate in maniera piuttosto spassosa, rimangono, alla prova dei fatti, poco elaborate e certo non memorabili.

Parlavamo di "dungeon crawler", appunto, perché *Grotesque II* risulta essere, spesso, un corridoio disseminato di nemici. Certo, c'è qualche dilemma occasionale, necessario alla soluzione di alcune missioni, e non mancano i dialoghi divertenti, ma l'enfasi è sulla tattica. Parlando di battaglie, dunque, è evidente come Silent Dreams abbia timbrato il cartellino, offrendo un'esperienza funzionale, che non riesce però a esaltare. La I.A. dei nemici lascia a desiderare, i poteri e le abilità speciali sono tutt'altro che fantasmagorici e l'interfaccia di comando stessa, pur semplicissima, pare un po' goffa nell'atto di impartire ordini agli eroi. Il ventaglio di opzioni tattiche non è ampio, e i campi di battaglia risultano spesso simili e troppo stretti per approntare una vera e propria manovra. Il gioco avrebbe beneficiato di mappe separate per i combattimenti, come avviene in diversi GdR di derivazione giapponese: in *Grotesque II*, invece, le battaglie s'innestano con una certa malagrazia sulla struttura portante, traducendo in turni la monotonia tipica degli hack and slash meno ispirati.

C'è da dire che questa particolare tipologia di strategici, proprio per la solidità quasi scacchistica garantita da griglia quadrettata e turni alternati, può risultare godibile senza il bisogno di chissà quali artifici: è proprio tale caratteristica di genere a salvare *Grotesque II* dalla piattezza assoluta.

In conclusione, il titolo firmato Silent Dreams finisce a buon diritto "tra color che son sospesi", per dirla con Dante. Solamente onesto a livello ludico e venduto a una cifra, circa 20 euro, che lo distanzia sia dalle produzioni maggiori sia dagli indie più economici, ha dalla sua principalmente il taglio scherzoso e la volontà di non prendersi sul serio.

L'ironia, di questi tempi, latita in TV e su carta, e a maggior ragione nel videogioco: deridere gli stereotipi è facile, ma certo meglio che riproporre a oltranza gli stereotipi stessi. In questo senso, *Grotesque Tactics II: Dungeons and Donuts* è un titolo di cui si sente il bisogno: peccato che non basti un cabaret su schermo per divertire i generali videoludici.

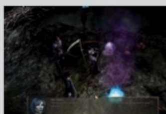
Claudio Chianese

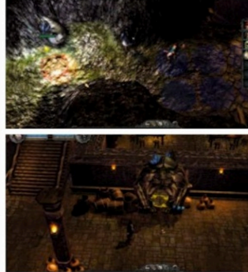
GIOCHI COMPUTER

Grotesque II è popolato da guerriere in abiti succinti e infermiere non troppo professionali.

IL RUOLO E LE CIAMBELLE

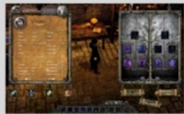
Grotesque II non è un titolo forte sul piano dei bivi narrativi, dell'approfondimento psicologico e della complessità etica che contraddistingue i giochi di ruolo classici. Le quest sono, sì, in larga parte parodiche, ma ricalcano meccanismi banali e già visti. A rafforzarne la longevità, però, interviene un sistema di fazioni: gli eroi di Glory, gli Elfi e la gilda dei mercenari rappresentano altrettante direzioni che la trama principale può seguire, con tanto di finali diversi. Trama nella quale riveste un ruolo particolarmente importante il cibo: ci ritroveremo a esplorare pericolosi dungeon per recuperare ricette e ingredienti, così da cucinare dolciumi e pietanze dai nomi improbabili. È un sistema di crafting non certo profondo, ma che, come tutto il resto del gioco, merita qualche sorriso.





ABILITÀ PER TUTTI

Il sistema di abilità adottato da *Grotesque II* si allinea a una certa superficialità diffusa nell'intera struttura di gioco. Ciascun personaggio dispone di un albero in stile *Diablo*, con diversi talenti nei quali investire i punti guadagnati salendo di livello. Si tratta, però, di abilità piuttosto scialbe e non caratterizzanti, che aggiungono poco al combattimento, se non in termini meramente statistici: un peccato, vista la peculiarità dei personaggi stessi. Anche la gestione dell'equipaggiamento è molto scarna, dal momento che ciascun eroe può utilizzare un solo genere di armi o armature, una scelta che genera una progressione lineare di upgrade sulla quale il giocatore non ha influenza. Dietro *Grotesque II* si intravede la volontà di mantenere il gioco accessibile a chiunque, ma chi vi scrive crede che la mannaia della semplificazione si sia abbattuta troppo in profondità.





Tra le quest, figura una gustosa parodia dei Pokémon, zeppa di riferimenti ai giochi per DS.



Il regno di Glory è minacciato da una misteriosa nebbia assassina.

SCHERZI DA MAGO

Il videogioco è, più di altri media, regno degli stereotipi. Se, da una parte, è fisiologico che un gioco tenda a semplificare la narrazione a fronte del primato imprescindibile delle meccaniche, dall'altra la trama finisce spesso con l'essere un riempitivo, non tanto semplice quanto dimenticabile. Proprio di questo *Grotesque II* si prende gioco, così come un ristretta cerchia di altri titoli (tra cui *Dungeons of Dredmor* e *Magicka*) che affianca all'ironia una struttura interessante e molto innovativa.

EROI PER CASO

Grotesque II è popolato da figure bizzarre, vere e proprie caricature dei personaggi che infestano i mondi fantasy. Dall'eroe senza macchia Holy Avatar, in armatura completa, chioma smagliante e occhiali da sole, alle pulzelle svampite che lo attorniano, passando per Angelina, angelo sull'orlo di una crisi di nervi, e Sweet Violence, Non Morta dagli abiti succinti capace di una malvagità molto sopra le righe. Se, in termini tattici, i figuri in questione non sono caratterizzati, la follia che trasudano li rende riusciti almeno sul piano narrativo.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco-parodia senza troppe pretese

È COME...
Dungeons of Dredmor
"Il Signore dei Tranelli" in veste di tattico a turni

È PER...
Chi pensa che una risata possa seppellire ogni difetto.

info ■ Casa **Headup Games** ■ Sviluppatore **Silent Dreams** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19, 99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.silentdreams.de**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 1 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Dialoghi ironici e personaggi folli
- Semplice e accessibile
- Rappresenta un genere poco diffuso su PC

- Tatticamente modesto
- Sviluppo dei personaggi banale
- Combattimenti ripetitivi

***Grotesque II* è un tattico modesto, un gioco di ruolo superficiale, e un titolo più divertente da leggere che da giocare. Detto questo, il miglioramento tecnico e una generale rifinitura dei contenuti lo spingono un passo avanti rispetto al predecessore.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	TRAMA E QUEST
7	8	8	7	6	7

www.gamesvillage.it

IN ITALIANO

Come *Dead Island, Ryder White* ha menu e sottotitoli tradotti in italiano, mentre il parlato è rimasto in inglese. La traduzione non è priva di sbavature, ma la trama risulta molto piacevole. Il DLC si acquista su Steam (http://store.steampowered.com).



Gli zombi sono molto agguerriti, sin dai primi minuti. Peccato che il tutto duri poco più di due ore.





GENERE: AZIONE

DEAD ISLAND RYDER WHITE

Un breve flirt con Ryder White, solo per i fan più accaniti.

ARMI E DIFFICOLTÀ

La campagna di Ryder risulta un po' più difficile rispetto a quella principale, e lascia più spazio alle armi da fuoco. Ci sono più proiettili disponibili, e le prime pistole si palesano sin dall'inizio. Anche i nemici sono molto agguerriti, sia per la tipologia, sia per il respawn perenne. Il fatto che non si possa salire di livello, però, leva buona parte delle scelte tattiche dell'originale, lasciando a questo DLC una semplice serie di scazzottate e sparatorie.

NIENTE ACHIEVEMENT

A differenza del gioco base, questo DLC non include nessun obiettivo aggiuntivo da sbloccare. Considerando il resto, però, si tratta di un "problema" di poco conto.

CAPIRE la quantità di contenuti da inserire e stabilire il giusto prezzo per un contenuto scaricabile (DLC) è un'impresa difficile, che rischia di alienare i favori dei fan.

Questo *Ryder White* per *Dead Island*, purtroppo, è un esempio di ciò che non va fatto. Acquistandolo si sblocca una nuova campagna i cui si controlla il colonnello Ryder, la misteriosa figura incontrata anche nell'avventura principale, e si scopre la sua triste vicenda.
È una trama parallela, che racconta il perché delle sue azioni e getta ulteriore luce sulla storia dell'isola e dell'infezione. Questo, se siete dei fan del gioco e vi siete appassionati all'ambientazione, è l'unico vero pregio del DLC: il racconto è interessante, piacevole e con la giusta dose di suspense. Il resto, ahinoi, fa acqua da tutte le parti. Tanto per cominciare, l'esperienza dura solo due ore, che a differenza della campagna originale vanno affrontate di corsa, senza avere il lusso di esplorare o guardarsi in giro.





Perché? Per una strana scelta, il respawn degli zombi è infinito, anche nelle zone già completate. Il che significa che se si perde tempo, si rischia di essere attaccati alle spalle, trovandosi anche

> "Getta ulteriore luce sulla storia dell'isola e dell'infezione"

costretti a sprecare proiettili. Ryder, inoltre, non può salire di livello, limitandosi ad avere una serie di statistiche e abilità predefinite. Dulcis in fundo, non c'è la possibilità di giocare in cooperativa, né in quattro, né in due. In buona sostanza, Techland è andata a toccare gli elementi chiave del successo di *Dead Island*, rovinandoli, riciclando le ambientazioni e facendo economia sui nuovi contenuti. Ci sono appena due progetti per le armi, e solo uno può essere utilizzato anche con gli altri personaggi.

A prescindere dalla discutibile qualità, dunque, questo *Ryder White* sembra anche un po' troppo povero, specie considerando che per la stessa cifra, su Steam, si possono trovare giochi interi di ottima caratura, con una longevità infinitamente più alta. È lecito aspettarsi di più quando si spendono quasi sette euro per un contenuto scaricabile.

Fabio Bortolotti



IN 50 PAROLE

COS'È...
La seconda espansione di *Dead Island*

È COME...
Dead Island, ma... al contrario

È PER...
Chi vuole scoprire tutti i segreti della trama di *Dead Island*.

Info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 6,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet deadisland.deepsilver.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2,66 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, 7 GB HD, *Dead Island*, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **No**

■ Più pistole
■ Trama interessante
■ Impegnativo

■ Pochi contenuti
■ Respawn infinito
■ Caratteristiche rimosse

Un contenuto scaricabile troppo breve, con pochi contenuti, che rimuove alcune delle funzionalità centrali del gioco base. Ha senso solo per chi è appassionato di *Dead Island* e vuole scoprire tutto sulla trama.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ARMI
8	8	7	4	7	7

STEAM 1 Steam Achievement ACHIEVEMENT

Ogni "mondo" presenta una propria ambientazione e un diverso tipo di sudiciume: foglie, polvere, scorie radioattive...

SOLO IN INGLESE

Il gioco non è stato tradotto in italiano ma non prevede doppiaggio, quindi gli unici testi proposti nell'originale lingua inglese sono quelli a schermo e i vari menu. In ogni caso, si tratta di un quantitativo di parole abbastanza esiguo e, con un minimo di pratica, chiunque è in grado di capire come si gioca, anche senza comprendere le scritte del tutorial. *Dustforce* può essere acquistato su Steam (http://store.steampowered.com)

PREMIATA DITTA DI PULIZIE

La modalità multiplayer di *Dustforce* non prevede la possibilità di giocare online, ma consente a un massimo di quattro partecipanti di sfidarsi sullo stesso computer selezionando le opzioni Survival o King of the Hill. Per l'occasione, sono resi selezionabili altri quattro personaggi antagonisti di quelli principali che rilasciano sporcizia anziché rimuoverla: la sfida consisterà proprio nell'avere la meglio sugli avversari in termini di pulizia o sudiciume (secondo il team cui si appartiene). Nell'hub principale del gioco è presente anche un editor di livelli, ma al momento in cui scriviamo questa opzione non è ancora disponibile.



GENERE: PIATTAFORME/AZIONE

DUSTFORCE

Quel che si dice un lavoro "pulito"...

UN quartetto d'improbabili eroi armati di scopa, piumini, stracci e aspirapolvere cerca di seguire (ripulendole!) le tracce di *Super Meat Boy* per dar vita a un gioco di piattaforme/azione dedicato a chi non teme le sfide e possiede una buona dose di sano spirito di competizione.

Dustforce, titolo di debutto degli sviluppatori indie di Hitbox Team, chiede apparentemente poco al giocatore: arrivare alla fine dei vari livelli ramazzando via polvere, foglie secche e altro sudiciume, e sfruttando le abilità acrobatiche dei personaggi, capaci di arrampicarsi sui muri e di ripulire persino i soffitti appesi come pipistrelli. Il tutto, graziosamente incorniciato da una grafica essenziale ma originale e da una colonna sonora coinvolgente.

Dov'è l'inghippo? Semplice: se non arriverete alla fine del livello spazzando via una buonissima percentuale dello sporco nel minor tempo possibile e inanellando un'unica, lunga catena di combo, non otterrete le chiavi

> "Un impegno così oneroso rappresenta anche il limite del gioco"

che vi permettono di accedere ai livelli bloccati che, guarda caso, rappresentano la parte più sostanziosa di tutta l'avventura.

Anche senza i pezzi di carne volanti di *Super Meat Boy* il massacro è, quindi, evidente: per giocare come si deve a *Dustforce* non basta solo sporcarsi le mani, bisogna proprio spellarsele provando e riprovando un livello finché non lo si completa come si deve. Inutile prendersi in giro: se si vuole acquistare *Dustforce* per baloccarsi noiosamente nella dozzina di livelli disponibili senza troppo impegno, forse è il caso di spendere quei soldi in qualcosa di meno aggressivo. Ma se si ha la pazienza di prendere sempre maggiore confidenza con il sistema di controllo e con il level design, *Dustforce* è in grado di dare notevoli soddisfazioni. Ciò non toglie, però, che un impegno così oneroso rappresenti anche il limite del gioco che, rispetto al suo già citato concorrente, propone livelli più lunghi e meno immediati. Questi ultimi rischiano di dover essere rigiocati dall'inizio per colpa di un piccolo errore sul finale: il personaggio non "muore" mai e, in caso di caduta nel vuoto, si riprende da dove si è interrotto, ma la partita ne risulta comunque irrimediabilmente compromessa.

Si dice che conta più il viaggio che la destinazione, e in questo caso è proprio vero: arrivare alla fine del livello senza aver fatto fuori il più piccolo granello di polvere o avendo interrotto la catena di combo dà una soddisfazione praticamente nulla.

Elisa Leanza



SINFONIA DI SCOPE

La colonna sonora di *Dustforce* è gradevole e sia gli sviluppatori sia il compositore ne vanno abbastanza fieri... al punto da rendere le quindici tracce 8-bit comodamente acquistabili sul sito lifeformed.bandcamp.com a poco meno di 4 dollari. Se non vi va di procedere all'acquisto, potete comunque ascoltare i brani in streaming.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un platform in cui contano velocità e precisione

È COME...
Super Meat Boy ma con livelli più lunghi

È PER...
Chi non ha paura di ripetere un livello fino alla perfezione.

Info ■ Casa **Hitbox Team** ■ Sviluppatore **Hitbox Team** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 6,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet http://dustforce.com

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D PS 2.0, 400 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Fino a 4 sullo stesso PC**

■ Buon ritmo di gioco
■ Grafica e musiche gradevoli
■ Level design di qualità

■ Assenza multiplayer online
■ Livelli a volte lunghi
■ Molto difficile

***Dustforce* non è un gioco per tutti. Se non si dispone di un po' di abilità, si rischia di gustarne una porzione limitata, poiché l'accesso ai livelli più impegnativi è del tutto meritocratico. Peccato per l'assenza del multiplayer online.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	LEVEL DESIGN
7	8	7	8	7	8

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle lande di Skyrim, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non es

compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Total War: Shogun 2
GMC.Homer
"Il tramonto dei samurai!"

Football Manager 2012
GMC.Pettinato
"Nemmeno la neve mi può fermare!"

TES V: Skyrim
GMC.Pape
"Forgio proprio come un fabbro!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS 2
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Prova: Apr 11 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno
Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. *Crysis 2* è tecnicamente superbo!

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: HL 2, gli *Episodi 1 e 2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 3 Dic 11 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un seguito all'altezza della serie, con una valida (ma breve) campagna in singolo e un grande multiplayer.

5) BATTLEFIELD 3 Dic 11 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: EA
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Un FPS imperdibile per chi desidera cimentarsi con una componente multiplayer complessa e longeva.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06
Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) F1 2011 Nov 11 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Namco/Bandai
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
È impegnativo e racchiude tutti gli elementi che rendono il Circus uno spettacolo indimenticabile.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) TOTAL WAR: SHOGUN 2
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 11 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno
Graficamente splendido, rigiocabile e caratterizzato da una I.A. degna del prestigio della serie: è il pinnacolo della saga di *Total War*.

2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 11
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) SID MEIER'S CIVILIZATION V
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Prova: Ott 10 Voto: 8½
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 10
Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche rinuncia rispetto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) MIGHT & MAGIC: HEROES VI Dic 11 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Forse è il miglior Heroes di sempre. Gli appassionati non ne resteranno delusi!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) FIFA 12
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Prova: Nov 10 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 11
Il calcio su PC di EA è una miscela strepitosa di giocabilità e realismo! Il nuovo pressing difensivo cambia il modo di vivere ogni partita.

2) PES 2012 Nov 11 VOTO 8
Casa: Konami Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 11
La I.A. è risoluta e dà il la ad azioni gratificanti. La strada per raggiungere FIFA è quella giusta.

3) NBA 2K12 Dic 11 VOTO 8 ½
Casa: 2K Sports Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Una simulazione di basket sempre più realistica e completa, con 15 glorie del passato pronte a sfidarvi.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 Voto: 9
Trucchi: Set 09
Demo: Nessuno
Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) FOOTBALL MANAGER 2012 Dic 11 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Sports Interactive punta sui rapporti interpersonali tra staff tecnico e squadra, e fa ancora centro!

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) ANNO 2070 Gen 12 VOTO 9
Casa: Blue Byte Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 12
L'ambientazione futuristica centra il bersaglio senza sbavature e soddisfa ogni aspettativa!

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zak McKracken, Monkey Island, Gabriel Knight, The Longest Journey, Syberia

1) GRAY MATTER
Casa: Wizarbox Distributore: Koch Media
Prova: Feb 01 Voto: 9
Trucchi: Set 09
Demo: Feb 01
Forse la migliore avventura grafica degli ultimi anni: la trama è avvincente, e la giocabilità ottima, senza perdersi in enigmi assurdi.

2) MONKEY ISLAND 2 ED. SPECIALE Set 10 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo che non può mancare nella collezione di un videogiocatore degno di tale nome.

3) HOLLYWOOD MONSTERS 2 Lug 11 VOTO 8 ½
Casa: FX Int./Focus Home Distributore: FX Int.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fascino delle avventure grafiche classiche incartato nella luccicante confezione del Full HD.

4) THE BOOK OF UNWRITTEN TALES Dic 11 VOTO 9
Casa: King Art Games Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 11
Meccaniche di gioco originali aggiungono complessità a un'avventura lunga e appagante, solo in inglese.

5) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere, per una bella avventura nel futuro.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne, Assassin's Creed II

1) BATMAN: ARKHAM CITY
Casa: Warner Bros. Distributore: WBI
Prova: Gen 12 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno
Un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad ammaliare con una giocabilità blindata come la corazza di Batman!

2) ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD Apr 11 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo d'azione molto vario, con contenuti di qualità e un sistema di gioco adatto a tutti.

3) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

4) DEAD SPACE 2 Feb 11 VOTO 9
Casa: EA Distributore: EA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande seguito, una sana dose d'orrore e una trama coinvolgente. Da non perdere!

5) DARKSIDERS Nov 10 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un ottimo titolo d'azione in terza persona, con una longevità "vecchia scuola".

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, Guild Wars

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno
Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) STAR WARS: THE OLD REPUBLIC Feb 12 VOTO 9
Casa: EA/LucasArts Distributore: EA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Dialoghi brillanti, classi divertenti e scelte morali: BioWare ha fatto centro anche nei MMORPG.

3) DC UNIVERSE ONLINE Mar 11 VOTO 8
Casa: SOE Distributore: SCEE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente fin dai primi minuti, riesce a differenziarsi dalla concorrenza.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Casa: Bethesda Distributore: Koch Media
Prova: Gen 12 Voto: 9
Demo: Nessuno
Trucchi: Nessuno
Immenso, coinvolgente come pochi altri GdR e ancor più profondo. Le innovazioni sono numerose, ma tutte rispettano la filosofia della serie.

2) THE WITCHER 2 Giu 11 VOTO 9
Casa: Cd Project Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Trama, dialoghi, ambientazioni e personaggi sono di primissimo livello. È un acquisto quasi obbligato.

3) FALLOUT 3: GOTY ED. Dic 09 VOTO 9
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai
Sol su PDF Gen 09 **Demo:** Nessuno
Un GdR con centinaia di zone da esplorare, una trama atomica e tutte le espansioni!

4) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
Missioni secondarie: Feb 10 **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e Cidiverte
Trucchi: Set 08 **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex, Titan Quest

1) DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Casa: Square Enix Distributore: Halifax
Prova: Set 11 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno
Un capolavoro cyberpunk, che punta tutto su una giocabilità complessa e raffinata. È il degno erede del primo *Deus Ex*. Imperdibile!

2) BORDERLANDS Nov 09 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per i giocatori accaniti e i fan del co-op.

3) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

4) DRAGON AGE II Mag 11 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 11
L'atmosfera è sempre quella di *Dragon Age*, e i dialoghi e la sceneggiatura sono di ottimo livello.

5) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8 ½
Casa: Runic Games Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 11
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) DCS A-10C WARTHOG Feb 12 VOTO 9
Casa: Eagle Dynamics Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) RISE OF FLIGHT IRON CROSS EDITION Apr 11 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Set 11 VOTO 8
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) TRINE 2 Feb 12 VOTO 8 ½
Casa: Frozenbyte Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

3) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

PUZZLE

1) PORTAL 2 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte, Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

razor899
I più attesi del 2012
1. Max Payne 3
2. Test Drive Ferrari Legends
3. Hitman: Absolution
4. GTA V
5. Race Driver GRID 2

Mega Man
Giochi che sto giocando
1. Batman: Arkham City
2. Grand Theft Auto IV
3. Grand Theft Auto III
4. The Witcher
5. Trine

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION BLIZZARD 0331/452970
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NAMCO BANDAI 02/937671
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

AL VIA LA DECIMA EDIZIONE DELLE EMS

Una stagione si conclude e un'altra è già ai nastri di partenza: le ESL Major Series, infatti, si svolgono due volte l'anno ed è già ora di riporre gli allori passati e di cimentarsi nelle nuove sfide proposte dall'Electronic Sports League. Le novità di questa decima edizione, in effetti, non sono poche, a partire dal ricco montepremi che, dai 27.500 euro dell'edizione scorsa, passa alla ragguardevole somma di 39.000 euro (in nove stagioni, a partire dall'estate del 2007, le EMS hanno già distribuito un montepremi complessivo di quasi 180.000 euro). Non sono previsti, invece, grossi stravolgimenti nel ventaglio delle specialità di gara: saranno sempre otto, di cui sette di squadra e una sola disciplina individuale: il buon vecchio *FIFA* che, naturalmente, passa alla versione *12*. L'unica vera modifica riguarda l'eliminazione di *Quake Live*, che cede il posto a un nuovo FPS, freeware: *Crossfire* (**http://crossfire.z8games.com**). Come sempre, l'Arena di GMC seguirà per voi l'evolversi del torneo e i risultati delle squadre e dei giocatori italiani impegnati.

sito di riferimento: **www.esl.eu/eu/ems/season10**



ESL Major Series IX

UN LUPO SOLITARIO SUL TETTO DEL MONDO

Mattia "Lonewolf" Guarracino strappa il primo posto al torneo di FIFA 11 delle ultime EMS, ma è l'unico azzurro ad agguantare un titolo.

PERIODO d'oro per Mattia "Lonewolf" Guarracino, il campione italiano di *FIFA* che, dopo aver festeggiato la medaglia di bronzo ai World Cyber Games di Busan, si aggiudica senza difficoltà il primo posto al torneo di *FIFA 11* della nona edizione delle ESL Major Series.

La sua, purtroppo, è l'unica prodezza in "azzurro", tutti gli altri italiani iscritti al campionato, infatti, non sono riusciti ad arrivare ai play-off. Si chiude, così, questo appuntamento delle ESL Major Series, il campionato europeo per club e singoli atleti che più volte, sulle pagine di questa rubrica, abbiamo paragonato alla vecchia "Coppa UEFA" dei videogiochi. E, mentre si preparano i nastri di partenza della decima edizione, è già ora di trarre le conclusioni del torneo appena concluso. Otto le specialità di gara, con un montepremi complessivo di 27.500 euro. L'Italia, però, ha potuto competere solo a cinque di queste discipline: *Heroes of Newerth*, *World of Tanks* e il giocatissimo *League of Legends* non hanno visto la partecipazione di team o giocatori provenienti dal nostro Paese. Va osservato, peraltro, che le prestazioni dei giocatori azzurri, Lonewolf ha parte, non sono state per niente entusiasmanti, a ennesima conferma, se mai ce ne fosse stato bisogno, della scarsa competitività dei nostri sul panorama internazionale, causata dalla prolungata assenza pressoché totale di attività agonistica nella Penisola.



Mattia "Lonewolf" Guarracino, in una foto scattata agli ultimi WCG. Vincitore del torneo di *FIFA 11* di queste EMS, è l'unico azzurro a essersi qualificato ai play-off.

Delude, perciò, il concorrente italiano di *Quake Live*, Thomas Avallone, "fratello d'arte" del più celebre Alessandro "Stermy" Avallone (campione proprio nell'FPS di id Software), che non riesce ad andare oltre il secondo round preliminare, contro il bielorusso "Slimk". Grama anche la figura del team italiano iscritto al torneo di *CounterStrike: Source*, MyRevenge, che fallisce la qualificazione alla fase a gironi nel terzo round preliminare, contro i serbi del Team eSports Balkan. È andata leggermente meglio alle due squadre italiane partecipanti al torneo di *Call of Duty 4*: qualificate entrambe alla fase a gironi, rispettivamente al gruppo C i Pro Multigaming Players e al Gruppo A gli Airborne Gaming (che, in queste EMS, sono apparsi visibilmente sottotono), le compagini si sono classificate quinte, mancando così l'accesso ai play-off. Totalmente da dimenticare, infine, la prestazione del team Racers, partecipante al torneo di *TrackMania Nations Forever* (da quest'anno *TMNF* è diventato una disciplina di squadra, disputata in match 1-contro-1): i Racers hanno perso tutti gli incontri del girone D e hanno concluso le loro prime EMS a zero punti.

Unica nota radiosa, perciò, è l'eccellente risultato del nostro "nazionale" Mattia "Lonewolf" Guarracino: una prestazione praticamente perfetta la sua, nel torneo di *FIFA 11* (su PC). Dopo aver dominato il girone C, Mattia (giocando sempre, immancabilmente con il "suo" Chelsea, squadra di cui è innamorato) ha sbaragliato tutti gli avversari nei play-off, battendo, seppur di misura, il tedesco Jannik "Era" Huber. Giocata alla meglio dei tre incontri, infatti, la finale ha visto la vittoria per 2-0 di Lonewolf, che ha sconfitto il tedesco per 5-4 nel primo match e per 3-2 nella rivincita. Guarracino incassa, così, il titolo di campione d'Europa di *FIFA 11* e un non del tutto simbolico assegno di 500 euro; una bella soddisfazione la sua: dopo essersi guadagnato il podio ai WCG, qualificandosi così come terzo giocatore più forte al mondo su questa specialità, Lonewolf legittima il proprio titolo prendendosi una propria personale e ideale rivincita contro un giocatore tedesco (come Kai Wollin, che ha sconfitto Mattia alla semifinale dei WCG, vincendo poi l'oro).

La vittoria di Lonewolf, per quanto prestigiosa, non basta da sola a risollevare "l'onore" del gaming professionistico italiano, affossato per l'ennesima volta dalle prestazioni dei nostri connazionali. GMC non si stancherà mai di enfatizzare l'arretratezza in cui giace, ormai da troppi anni, l'attività agonistica sul suolo nazionale. Un'arretratezza che mina la competitività e la credibilità dei nostri atleti nelle gare continentali o mondiali e che speriamo non debba affidarsi ancora a lungo alle sole prodezze di un singolo, per quanto talentuoso campione.

Paolo Cupola GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento: **www.esl.eu/eu/ems/season9**

Tornei Internazionali
BATTLE.NET WORLD CHAMPIONSHIP 2012

Blizzard lancia i "propri" WCG ma cancella il BlizzCon 2012.

Una notizia bella e una brutta: così si potrebbe commentare il comunicato di Blizzard che annuncia il varo di un grandioso campionato professionistico, con montepremi stellare, che si disputerà in un non meglio precisato "paese asiatico" (la Corea, secondo insistenti voci di corridoio) verso la fine del 2012, in un periodo concomitante con i World Cyber Games (che, lo ricordiamo, quest'anno si svolgeranno anch'essi in Asia, nella città cinese di Kunshan). Il nuovo campionato si chiamerà Battle.net World Championship 2012 e sarà articolato in due diverse specialità: gli immancabili *StarCraft II* e *World of Warcraft Arena*. L'annuncio, per quanto gradito dalla comunità internazionale dei gamer, ha anche suscitato qualche perplessità proprio per l'RTS di Blizzard, in cui, com'è noto, i giocatori coreani sono praticamente imbattibili, il che sembrerebbe relegare l'intero ammontare del montepremi assegnato a questa specialità a Seoul e dintorni. La "brutta notizia", invece, riguarda la cancellazione, per quest'anno, dell'ormai tradizionale appuntamento con il BlizzCon, lo spettacolare evento organizzato annualmente da Blizzard nella cittadina di Anaheim: "Siamo determinati nel dare la possibilità ai giocatori di provare *Diablo III*, *World of Warcraft: Mists of Pandaria* e *StarCraft II: Heart of the Swarm* il più presto possibile e pertanto, alla luce delle nostre nuove scadenze ravvicinate, abbiamo deciso di tenere la prossima BlizzCon nel 2013." È stata la dichiarazione ufficiale dei portavoce dell'azienda.

sito di riferimento: **http://eu.battle.net/it/**

EPS 8
IL RITORNO DEL RE

Dopo un'assenza durata quasi tre anni, torna la "Serie A" del gaming!

Stentiamo ancora a crederci, ma la notizia è arrivata ufficialmente in redazione poco prima della chiusura del numero direttamente dall'ufficio stampa di Progaming Italia, la società, con sede a Bolzano, che segue nel nostro Paese l'organizzazione dei tornei curati dall'Electronic Sports League. Le ESL Pro Series (ossia il campionato nazionale professionistico di videogiochi di "Serie A", la cui settima edizione si è conclusa ormai tre anni fa, nel gennaio del 2009) stanno per tornare. Ad annunciarlo è lo stesso amministratore delegato di Progaming, Daniel Schmidhofer, il quale ha rivelato che l'iniziativa sarà finanziata interamente da Progaming stessa, senz'alcun contributo, almeno al momento, di sponsor: "Attualmente, non abbiamo nessuno sponsor per queste EPS. Proprio questo, per noi, è stato fondamentale nella scelta dei titoli. Devono avere una possibilità di crescita basandosi sul supporto della community. Ma anche *COD 4* e *CSS*, all'inizio, avevano 10-15 clan. Se, poi, dovessero arrivare degli sponsor, e ne siamo molto fiduciosi, le attività aumenteranno come anche la qualità e il numero di titoli supportati. Per ora dobbiamo limitarci all'indispensabile, però è importante che qualcosa ci sia anche in Italia".

Sono tante le novità che distinguono quest'attesissima ottava edizione: tanto per cominciare, le specialità saranno solo quattro, di cui una su PC (lo strategico *League of Legends*), una su Xbox 360 (lo sparatutto *Gears of War 3*) e due su PlayStation 3 (*FIFA 12* e *Call of Duty Modern Warfare 3*). Fanno perciò ufficialmente il loro esordio nell'olimpo del gaming professionistico italiano i giochi su console (non suscitando, peraltro, pesanti critiche da parte della community italiana di netgamer), mentre i titoli su PC si riducono, apparentemente, al lumicino (*League of Legends* è un gioco freeware, scaricabile al sito **http://euw.leagueoflegends.com**, con una folta community mondiale di giocatori). Stupisce, in effetti, l'assenza di un titolo importante come *StarCraft II*, o di un FPS nella sezione PC, ma c'è da sperare che le (eventuali) edizioni successive colmino tale gap. In ogni caso, queste EPS partiranno con un discreto montepremi, considerati i tempi, di 6.000 euro. Non c'è dato sapere, al momento di andare in stampa, il calendario del campionato né la sede scelta per le finali ma, naturalmente, GMC seguirà con grande attenzione queste Pro Series.

sito di riferimento: **www.esl.eu/it/pro-series/season8/**

LoL			GoW3			MW3			FIFA12		
	Cash	Hardware		Cash	Hardware		Cash	Hardware		Cash	Hardware
1.	500€	500€	1.	450€	450€	1.	450€	450€	1.	150€	150€
2.	200€	300€	2.	200€	200€	2.	200€	200€	2.	50€	100€
3.	100€	200€	3.	100€	150€	3.	100€	150€	3.	50€	50€
4.		200€	4.		150€	3.		150€	3.		50€

LoL		GoW3		MW3		FIFA12	
Totale	2000€	Totale	1700€	Totale	1700€	Totale	600€

MMORPG

DRAGON NEST

Combo per tutti i gusti.





■ Il motion blur è ben implementato, e rende i combattimenti ancora più spettacolari.

■ **Sviluppatore:** Eyedentity Games
■ **Genere:** MMORPG
■ **Dimensioni:** 2 GB
■ **Internet:** http://dn.cherrycredits.com/

COME la maggior parte dei MMORPG gratuiti sviluppati in Asia, *Dragon Nest* ha percorso una strada tortuosa prima di arrivare anche da noi.

Già disponibile da tempo in Cina e altri paesi, questo titolo è sbarcato da pochi mesi negli Stati Uniti, pubblicato da Nexon e inaccessibile agli utenti europei per via di un blocco degli indirizzi IP. Finalmente, durante l'estate, la versione SEA (Sud Est Asiatica) ha aperto i battenti supportando anche i giocatori del Vecchio Continente.

Il gioco si presenta subito con un'interfaccia gradevole e funzionale che vi introdurrà alla creazione di un personaggio, scegliendo fra quattro classi: Warrior, Cleric, Sorceress e Archer. Purtroppo, queste sono legate a un genere (maschile o femminile) predefinito – un aspetto che farà irritare non poche persone. Ogni classe si specializza al livello 15, scegliendo fra due sottoclassi dalle diverse peculiarità.

La struttura di *Dragon Nest* si basa su missioni assegnatevi dai Personaggi Non Giocanti tramite brevi dialoghi (in inglese). Queste hanno luogo in istanze (aree separate e chiuse) suddivise in più parti, affrontabili a diversi livelli di difficoltà che potrete selezionare prima di entrare. Combattendo nelle modalità più ardue, riceverete oggetti migliori, ma sarete circondati da un numero decisamente più elevato di nemici, coriacei e aggressivi, trovandovi inoltre di fronte a boss che richiedono coordinazione con gli altri membri del gruppo per essere battuti. La struttura del gioco, in sintesi, non è quella di un MMORPG "aperto", ma ricalca lo stile di *Guild Wars*: aree pubbliche circondate da portali in cui avventurarvi in compagnia o in solitario.

Il punto forte di *Dragon Nest* è il sistema di combattimento: aumentando di livello, guadagnerete punti da distribuire per acquisire nuove abilità, tutte basate su posizionamento e tempismo. Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse attaccherete con la vostra arma, mentre con il destro sferrerete calci per allontanare i nemici o, in presenza di abilità che attivano ulteriori mosse, compirete acrobazie di vario tipo. Il sistema è basato sulle combo e premia il giocatore che riesce a inanellare una lunga serie di abilità senza mai fermarsi, con piacevoli risultati visivi. Il comparto grafico di *Dragon Nest*, infatti, è ben curato, e le animazioni producono scene di combattimento che rimarranno impresse nella vostra memoria. Certo, lo stile caratterizzato da proporzioni esagerate non piacerà a tutti, ma nasconde un gioco tutt'altro che infantile.

Se apprezzate combattimenti frenetici e combo, *Dragon Nest* merita pienamente la vostra attenzione.

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **http://dn.cherrycredits.com** e cliccate sul pulsante **Sign up for dragon nest account**. Una volta compilati i campi necessari e creato il vostro account, dovrete semplicemente scaricare il client del gioco

2 Allo stesso indirizzo, troverete il pulsante per il download. Una volta in possesso dell'eseguibile, avviate l'installazione automatica e, in pochi minuti, sarete pronti a giocare.


■ Ogni abilità avrà effetto solo se vi sarete posizionati correttamente: mira e riflessi contano, in *Dragon Nest*.

VERDETTO



Bello da vedere e da giocare, grazie a un comparto tecnico curato e un sistema di combattimento appagante.

NEXTLEVEL
Arena | Area Download | Mod News | Extended Play | Area Design | Web Report

Mod per Half-Life 2

TITAN XCIX

Dead Space portaci via.

■ **Autore:** Robin "IzaNaGI" Molde
■ **Genere:** Azione/avventura
■ **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
■ **Dimensioni:** 527 MB
■ **Internet:** www.moddb.com/mods/titan-xcix



■ Nel corso dell'avventura, vi troverete a interagire con un computer decisamente stravagante...

ROBIN Molde, in arte IzaNaGI, è già balzato agli onori delle cronache per il suo *Jaibreak!: Source*, un Mod basato su scontri tra due squadre di giocatori.

Apparentemente non intimorito dal cambiamento, questa volta ci riprova con un altro progetto per il Source Engine di Valve che si distingue dal precedente non solo per il suo essere interamente focalizzato sull'esperienza single player, ma per la totale assenza di scontri a fuoco.

In un futuro imprecisato, il genere umano è sull'orlo dell'estinzione a causa di una tragica pandemia causata dal primo contatto con una specie aliena nota come Vaeldran. Mossi in parte dal senso di colpa, i Vaeldran decidono di dare ospitalità ai pochi sopravvissuti, ma non trascorre troppo tempo prima che la pietà muti in indifferenza e l'indifferenza in intolleranza. L'umanità si mette dunque in viaggio verso le stelle, alla ricerca di una nuova casa.

Nei panni di un tecnico addetto alla manutenzione, membro dell'equipaggio della nave Titan XCIX che dà titolo al Mod, il giocatore inizierà la propria avventura svolgendo mansioni apparentemente triviali, almeno fino a quando un violento e imprevisto incidente non complicherà improvvisamente le cose.

Ciò che ci si deve aspettare da *Titan XCIX* è un gioco d'azione/avventura in soggettiva, in cui anche scomodare il termine "azione" è forse uno stiracchiamento della realtà. In effetti, esplorazione e risoluzione di enigmi saranno le uniche attività cui verrà chiesto di dedicarsi, con virtuale assenza di combattimenti o fasi concitate. Ci si potrebbe chiedere, a questo punto, se il tutto funzioni. La risposta è: moderatamente. L'intera avventura (della durata di un paio d'ore, circa) è abbastanza apprezzabile da lasciarsi portare a termine, ma non si può dire che raggiunga mai vette d'eccellenza, né per quanto concerne il lato tecnico (modelli e scenario dignitosi, ma basilari), né per l'acume o l'inventiva dei puzzle, che anzi in un paio di casi risultano vagamente oscuri o basati su meccaniche fastidiose (trovarsi a litigare cinque minuti con un barile, perché si cerca inutilmente di disporlo in verticale può essere frustrante). È apprezzabile lo sforzo di doppiare l'intera avventura (solo in inglese, a scanso di equivoci), sebbene la qualità della recitazione sia altalenante.

Un colpo di scena finale è lì a ricordarci che *Titan XCIX* è solo il primo episodio di quella che punta a diventare una serie.

Roberto Bruno GIOCHI COMPUTER

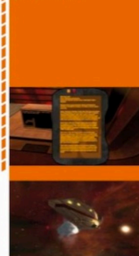
INSTALLAZIONE

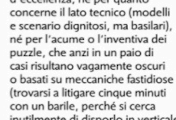
1 Recatevi all'indirizzo **www.moddb.com/mods/titan-xcix/**

2 Selezionate la voce **Download** e scaricate il file **TitanXCIXPartONE.exe**

3 Eseguite il file autoinstallante, che provvederà a identificare la cartella di Steam e a creare il percorso per il Mod

4 Riavviate Steam, troverete *Titan XCIX* pronto al lancio.





■ ... ed emotivamente instabile.

VERDETTO



Lo sforzo è apprezzabile, ma manca ciò che trasforma un'idea interessante in un'esperienza da consigliare.

Mod per Source Engine

NO MORE ROOM IN HELL

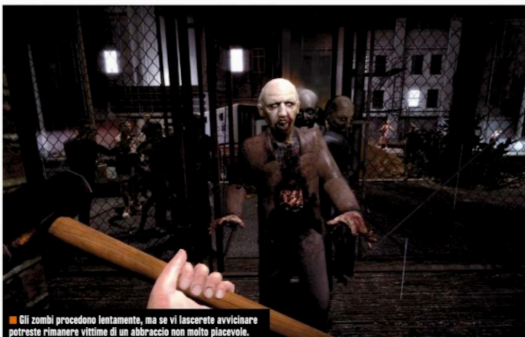
Torce, asce e tanti, tanti zombi.

- **Sviluppatore:** No More Room in Hell dev team
- **Genere:** FPS online
- **Percentuale di completamento:** Fase Beta
- **Internet:** www.nomoreroominhell.com

ATTORNO ai giochi pubblicati da Valve si sviluppa sempre una vasta comunità di persone al fine di realizzare Mod e mappe: un ottimo trampolino di lancio per una carriera futura nel settore, o una semplice passione che, a volte, produce risultati notevoli.

No More Room in Hell (*NMRiH*) è l'accattivante nome di un Mod sviluppato sfruttando il Source engine, motore grafico che dal suo debutto, nel 2004, non ha mai smesso di evolversi, rappresentando le solide fondamenta su cui si basano tutti i giochi di casa Valve.

La versione 1.0 di *NMRiH*, pubblicata qualche mese fa e seguita da diversi piccoli aggiornamenti atti a correggere problemi più o meno importanti, è una Beta che offre un assaggio delle potenzialità di questo Mod: per il momento i contenuti scarseggiano, ma le poche mappe disponibili sono caratterizzate dalla giusta atmosfera, set ideale per uno sparatutto online condito da lenti ma inesorabili zombi e un arsenale composto da pistole, fucili, asce, mazze da baseball e martelli. Aggiungete una torcia, da accendere con il tasto destro del mouse per illuminare una porzione dello schermo alla ricerca di qualche movimento sospetto, e gli ingredienti ci sono tutti.



Gli zombi procedono lentamente, ma se vi lascerete avvicinare potreste rimanere vittime di un abbraccio non molto piacevole.

Le partite si svolgono seguendo un copione classico: dovrete sopravvivere, insieme ad altri giocatori in carne e ossa, ai numerosi zombi sparsi per la mappa, colpendoli con le armi che avrete recuperato da terra, nel tentativo di completare i diversi obiettivi segnalati dalla spartana interfaccia. Se vi avvicinerete troppo ai nemici, riceverete uno sgradevole abbraccio, da cui dovrete disimpegnarvi al più presto con il tasto V, pena una morte rapida e un posto da spettatore per il resto della partita.

Al momento, *No More Room in Hell* sembra più un'Alpha che una Beta, non solo per via della già citata carenza di contenuti, ma a causa di animazioni non troppo convincenti e meccaniche solo accennate. Stando alle affermazioni degli sviluppatori, queste ultime verranno espanse in futuro. Nel momento in cui scriviamo, sono già stati delineati i contorni della patch 1.03, che conterrà una nuova modalità basata su ondate di zombi da cui difendersi, esplorando una mappa che debutterà proprio con questo aggiornamento.

Bisognerà aspettare ancora qualche mese prima di mettere le mani su una versione del Mod più completa e appagante, ma con un po' di pazienza, e a meno di sgradevoli sorprese, potremmo trovarci di fronte a una produzione divertente e meritevole d'attenzione. Se volete provare con mano, troverete i file da scaricare all'indirizzo **www.nomoreroominhell.com**

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER



Troverete diverse armi sparse per le mappe, da gestire tramite l'inventario o con la rotella del mouse.



NEXTLEVEL

Arena | Area Download | Mod News | Extended Play | Area Design | Web Report

Mondi virtuali

MONDI O UNIVERSI PARALLELI VIRTUALI?

I giochi di ruolo online sono soliti raccontarci delle storie, ma in che modo?

PIÙ volte, in questi ultimi mesi, abbiamo parlato dei giochi di ruolo online come di titoli idealmente suddivisibili in due categorie: quella dei theme park e quella dei sandbox.

La nostra era una semplificazione volta a individuare delle tendenze, più che a mettere dei paletti. Non c'è separazione netta tra le due categorie. La semplificazione, tuttavia, torna utile non solo per descrivere i MMORPG in termini generali, ma anche per analizzarne alcuni aspetti particolari: le modalità narrative, per esempio.

I MMORPG raccontano una storia, anzi ce la fanno vivere attraverso il nostro avatar virtuale. Ma che tipo di vicenda? E in che modo? Agli albori del genere, la risposta a questa domanda era tutto sommato semplice: la storia che raccontano è quella che i giocatori decidono di scrivere, interagendo con i propri simili nelle maniere previste dal gioco. Pura filosofia sandbox. Gli sviluppatori fornivano il contesto (ossia l'ambientazione) e i partecipanti producevano i contenuti (le singole storie). *Ultima Online* nacque proprio con lo scopo di diventare una sorta di "matrice di storie", superando così i limiti dei giochi di ruolo single player.

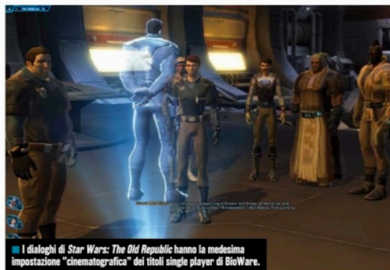
Con l'ampliarsi del mercato, e con la conseguente affermazione di schemi di gioco più controllati, la narrazione tornò a proporsi secondo modelli tradizionali. La trama era di nuovo una, magari vissuta da diversi punti di vista (secondo la classe, la razza o la fazione scelta) ma uguale per tutti, perché fissata nella pietra da un team di scrittori. I conflitti tra gilde e le altre forme d'interazione sociale non scomparivano, ma si muovevano a margine di queste linee narrative lunghe e complesse, perfette per canalizzare il processo di crescita dei personaggi e fare da tramite per le espansioni.

Va da sé che un modello narrativo del genere concorse alla realizzazione di uno dei principali obiettivi dei MMOG theme park: quello di permettere la fruizione dei propri contenuti in solitario o quasi. *World of Warcraft* è stato, per anni, il modello di riferimento di questo genere di narrazione, ma se possibile, recentemente, BioWare ha fatto un ulteriore passo avanti (o indietro, secondo il punto di vista) con il suo *Star Wars: The Old Republic*. Questo MMOG, col suo essere simile a un gioco di ruolo single player, è un campione di coerenza nel tentare di mettere a proprio agio i fan della casa canadese.

Doppiaggio integrale dei dialoghi (in inglese), compagni di viaggio con cui instaurare un rapporto duraturo, scelte morali e sparuti bivi narrativi. Tutto in piena tradizione BioWare, insomma. Gli sviluppatori canadesi si sono premurati persino di smistare i giocatori in una serie di istanze onnipresenti, per limitare il numero di incontri occasionali durante la crescita del personaggio. La popolazione di uno stesso server vive, insomma, in molteplici universi paralleli, dove ogni giocatore è protagonista assoluto della propria storia e raramente è forzato a interagire con altri esseri umani (naturalmente, i classici raid e i battleground ci sono sempre).

All'altro estremo dello spettro abbiamo un titolo come *EVE Online*, che sull'interazione sociale ha costruito il proprio successo. La peculiare struttura del titolo CCP, vicina a quella di simulatori spaziali alla *X*, non ha consentito, però, di sviluppare personaggi e archi narrativi propriamente detti. Quella scritta dai giocatori di *EVE Online* è una storia politica, economica, militare, ma che con la narrativa vera e propria ha poco a che fare.

Abbiamo citato *EVE Online* perché l'intenzione dei suoi sviluppatori sembra essere quella di colmare questo gap, con il loro prossimo prodotto: *World of Darkness*. Questo nuovo MMOG nasce dalla collaborazione con la casa editrice White Wolf, famosa per il gioco di ruolo con carta, matite e dadi "Vampire", e da sempre incline a creare esperienze di gioco focalizzate sul lato umano dei personaggi, sulla loro psicologia e sui loro travagli interiori.



I dialoghi di *Star Wars: The Old Republic* hanno la medesima impostazione "cinematografica" dei titoli single player di BioWare.

L'idea alla base del progetto è di introdurre gradualmente i giocatori nel Mondo di Tenebra, in modo che da una parte possano sviluppare un personaggio a tutto tondo, e dall'altra familiarizzare con la realtà alternativa di *World of Darkness*: un mondo dove i normali esseri umani vengono manovrati nell'ombra da creature sovrannaturali come Vampiri o Risvegliati (Maghi).

Preparati da questa introduzione soft, i giocatori di *WoD* potranno lanciarsi nelle dinamiche sociali del prodotto, il cuore dell'esperienza, esattamente come *EVE Online*. Le lotte per il potere, questa volta, saranno tra fazioni di Vampiri, quindi tra personaggi con un background e una storia personale complessa. La costante sarà l'indipendenza decisionale del giocatore. Il tutto, naturalmente, sulla carta: è da vedere se il nuovo MMOG di CCP riuscirà a mediare tra i due modelli narrativi che abbiamo descritto.

Alessandro Gambino GIOCHI COMPUTER

VAMPIRI VECCHI E NUOVI

World of Darkness Online è l'ultimo titolo in ordine di tempo ad appoggiarsi a una licenza White Wolf.
Il rapporto tra la casa editrice e il mondo dei videogiochi comincia, però, nel 2000, con Activision e Nihilistic che, rispettivamente, pubblicano e sviluppano *Vampire: The Masquerade – Redemption*, un pregevole GdR d'azione che racconta la vicenda di Christof Romuald, un crociato vampirizzato proprio malgrado e disposto a tutto per salvare la sua amata. Il titolo più aderente alle atmosfere decadenti di "Vampire" è però *Bloodlines*, pubblicato nel 2004 da Troika Games (sempre sotto l'egida Activision). In una recente intervista, Chris McDonough, senior producer di *World of Darkness*, ha spiegato non a caso che il suo team ha trovato in *Bloodlines* una costante fonte d'ispirazione.

esplora & GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione dei driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Simulazione spaziale

EVOCHRON MERCENARY

In viaggio nello spazio siderale, alla ricerca di pianeti sconosciuti.

IN questa versione di prova, il nuovo capitolo della saga di simulazione spaziale *Evochron* vi permette di provare la modalità per giocatore singolo (il multiplayer è disponibile solo con il gioco completo) scegliendo fra quattro diverse specializzazioni: mercenario, trafficante, pilota combattente e racer.

Il gioco non propone una trama vera e propria, ma è basato principalmente sull'esplorazione libera dello spazio profondo ed è più accessibile rispetto a titoli come *X3: Reunion*, che mettono in ballo anche complesse dinamiche di economia interplanetaria. Dopo aver accettato il contratto di licenza, dovrete indicare la cartella di destinazione dei file cliccando sul pulsante **Browse** e selezionando il percorso preferito (il demo occupa poco meno di 250 MB di spazio libero su disco fisso): cliccando su OK senza scegliere una cartella corretta, il programma cercherà di installare il demo sul DVD e otterrete un messaggio di errore. Dalla schermata di avvio del demo potrete inserire il codice di acquisto per la versione completa (se ne possedete uno) in alto a sinistra o iniziare una partita di prova cliccando **Click here to start the demo**.

Il demo ha una durata di novanta minuti e, per essere giocato al meglio, prima di lanciarsi a capofitto nella missione iniziale è consigliabile affrontare il Tutorial, suddiviso in sette sezioni diverse che possono essere visionate anche singolarmente.

COMANDI PRINCIPALI
Dal menu delle opzioni è consentito impostare il tipo di sistema di controllo preferito, che può coinvolgere tastiera, mouse e gamepad.



Il sistema di volo prevede anche l'uso di un pilota automatico, che può essere attivato o disattivato a piacimento.

Casa: **StarWraith 3D Games**
Requisiti: **CPU 2GHz, 1,5 GB di RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo**, quindi **Programmi e funzionalità** e scorrete l'elenco cercando la voce **Evochron Mercenary**. Cliccate su **Disinstalla** e seguite la rapida procedura automatica.

Gli altri demo

THE GOLDEN YEARS: WAY OUT WEST

Genere: Strategia
Casa: Alawar Entertainment
Requisiti: CPU 800 MB, 512 MB di RAM, Scheda 2D, Windows XP/Vista/7

Demo di sessanta minuti di uno strategico ambientato nel selvaggio West. Alla prima schermata in cui sarà necessario cliccare su **Next**, deselezionate tutte le opzioni se (come raccomandiamo) non desiderate installare la toolbar di Alawar Ask e reimpostare la vostra homepage e il motore di ricerca. Allo stesso modo, nella schermata successiva deselezionate la seconda voce per negare l'installazione di Alawar Game Box (che contiene la lista dei giochi Alawar). La versione completa del gioco è acquistabile dalla schermata di avvio del demo al prezzo di circa 10 dollari.

THE ISLAND: CASTAWAY 2

Genere: Azione/Simulazione
Casa: Zylom
Requisiti: CPU 1GHZ, 1 GB di RAM, Scheda video 2D, DirectX 8, Windows XP/Vista/7

Un'ambientazione inusuale per un gioco che ricorda le meccaniche di *Diablo*, ma ha come protagonista un giovane abitante di un'isola preistorica. La versione di prova proposta ha una durata massima di sessanta minuti, oltre i quali sarà necessario acquistare il gioco completo per continuare.

VAMPIRES VS ZOMBIES

Genere: Tower defense
Casa: Alawar Entertainment
Requisiti: CPU 1GHZ, 1 GB di RAM, Scheda video 2D, DirectX 8, Windows XP/Vista/7

Tower defense da provare per un massimo di sessanta minuti, che ha come scenario un improbabile scontro fra vampiri e altri Non Morti. Anche in questo caso, vi verrà proposta l'installazione della toolbar di Alawar Ask e di Alawar Game Box: per evitarla, è sufficiente seguire le indicazioni suggerite nella descrizione del demo di *The Golden Years: Way out West*.

HOUSE OF 1000 DOORS: FAMILY SECRETS

Genere: Avventura grafica
Casa: Alawar Entertainment
Requisiti: CPU 1,6 GHZ, 512 MB di RAM, Scheda video 2D, DirectX 8, Windows XP/Vista/7

Demo di sessanta minuti per una nuova avventura a base di puzzle, enigmi e oggetti da scovare sullo sfondo di un'atmosfera paranormale. Ricordate di seguire le istruzioni date in precedenza a proposito degli altri demo firmati Alawar, per evitare l'installazione a sorpresa di toolbar aggiuntive e altri programmi non desiderati che modificano le impostazioni di homepage e motore di ricerca predefiniti.

MOUNTAIN CRIME: REQUITAL

Genere: Avventura/Puzzle
Casa: Alawar Entertainment
Requisiti: CPU 1GHZ, 1 GB di RAM, Scheda video 2D, DirectX 8, Windows XP/Vista/7

Un'altra avventura grafica mista a puzzle game da provare per un'ora al massimo. Anche per *Mountain Crime: Requital* è necessario tenere gli occhi aperti in fase d'installazione, per non ritrovarsi programmi indesiderati (ma assolutamente non nocivi) sul vostro PC. Eliminate, quindi, il segno di spunta da tutte le opzioni non richieste, leggendo con attenzione le varie schermate della procedura di installazione del demo.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Cinque giochi shareware che offrono un salto nel passato con una versione "artistica" del vecchio *Sleepwalker*; un misto fra *Minecraft* e *Fallout*; un'avventura grafica dal titolo impronunciabile; uno sparatutto a scorrimento verticale e, dulcis in fundo, un gioco scritto in C che non si farà scrupoli nel divertirsi a spostarsi a caso sullo schermo.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Il protagonista della sezione è *Minecraft*, che torna alla ribalta (l'ha mai lasciata?) con una collezione di ben trenta Mod differenti. Oltre all'immancabile manuale PDF in italiano del gioco allegato a questo numero di GMC, *Nail'd*, la sezione dedicata a Mod e add-on comprende anche file dedicati a *Fallout: New Vegas*, *Half-Life* e *Command and Conquer 3: Tiberium Wars*.



Nove filmati che permettono di dare un'occhiata ad alcuni dei giochi più attesi dei prossimi mesi. Fra i video proposti, figurano quello sul gioco ispirato ai romanzi di Martin, ben due filmati della serie *Resident Evil* (che raggiungerà i negozi con due titoli differenti nel 2012), la presentazione dei personaggi del picchiaduro *Street Fighter X Tekken* e un filmato con sequenze di gioco di *Max Payne 3*.



Mod e Add On

MOD PACK #3 (MINECRAFT)

Una raccolta di ben 30 Mod di svariati tipi per *Minecraft* che comprende: ModLoader Beta 1.7.3, MyCraft Mod Manager, AdventureCraft, Fire Extinguisher, Portal Gun 1.7.3v5, Le Parkour/ClimbCraft Pure, Backpacks, Aether, Herobrine, Magic Wands, BlockConfig r2, Airship, Magic Box, More Health Pack 7.5, More Enjoyable Mobs, Mo' Creatures, AlchemyCraft, Break Bedrock, CJB Mods, X-Ray Glass, AssassinCraft, Apothecarium 1.30, InfiniteBiomes, Inventory Tweaks, ConvenientInventory, Portable Mining Laser 1.7.3.1, Amazopack (contiene: Hogofwar's Peacefulpack & Rope, Nandonalt's Mob Masks & Beekeeping, Pchan3's Airship, Pfaeff's Allocator), Painterly Pack, zombe's mudpack (contiene: "weather", "flying", "recipe", "cart", "wield", "compass", "build", "cloud", "growth", "item", "death", "path", "spawn", "sun", "safe", "craft", "boom", "ore", "teleport", "cheat", "resize", "furnace" e "dig"), Duke Nukem 4 Minecraft - Duke Nukem 0.5.

SVEN CO-OP 4.6 (HALF-LIFE)

La versione più aggiornata di un famoso Mod multiplayer per *Half-Life*, che propone tre nuove mappe rispetto all'edizione precedente (Black Mesa, Momma Mesa e Toad Snatch). Per usare il Mod, avrete bisogno del gioco completo.

FOMM (FALLOUT: NEW VEGAS)

Il FallOut Mod Manager (FOMM) è molto utile per gestire i Mod realizzati per il GdR di Bethesda ed è rivolto sia agli utenti, sia agli autori. FOMM si occupa di aggiornare i Mod, recuperare le informazioni dei file e assicurarsi che la loro installazione vada a buon fine.

MIDEAST CRISIS 2 (C&C 3: TIBERIUM WARS)

Total Conversion per *Command and Conquer 3: Tiberium Wars* che propone un conflitto ambientato nella zona fra Beirut e Gerusalemme in un futuro prossimo. Fra le armi a disposizione ne spiccano alcune moderne, quali carri armati Abrams, aerei F-35 ed elicotteri Hind, e altre futuristiche come droni e medibot.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER NAIL'D

Il manuale in italiano e in formato PDF di *Nail'd*: il gioco completo allegato a questo numero di GMC.


NAIL'D

Driver

AMD/ATI Catalyst 11.12

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

NVIDIA Forceware 285.62

La versione più aggiornata dei driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

Utility

3d Analyze v2.36b

Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Acrobat Reader X 10.1

L'ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

Avira antivirus

Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Addio minacce per il vostro computer!

CCleaner v3.11

Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

CD Burner XP

Programma in italiano per masterizzare comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti riscrivibili.

Cobian Backup

Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup periodici e non.

CDEx

Affidate la gestione dei vostri CD audio a questo comodo programma.

Filezilla 3.5.3

Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

Firefox 9.0.1

La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

FotoGraficART Designer

Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps

Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GIMP

L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un indispensabile manuale in italiano.

Irfanview V4.30

Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

OpenOffice ITA

Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, scrittura e altre funzioni.

PDF Creator 1.2.3

La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato .pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

Recuva 1.4.1

Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware: non dovrete più dire addio a documenti e immagini che credevate perduti.

Speedfan 4.43

Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

VLC Media Player

Il programma ideale per visualizzare in un baleno qualsiasi formato video.

Winrar v4.0

Ultima versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Indie

^_^

Un'avventura grafica con grafica rétro che non richiede alcuna installazione: per giocare è sufficiente scompattare l'archivio in una cartella del vostro PC. Il sistema di controllo è molto essenziale: cliccando con il pulsante sinistro del mouse si cammina, s'interagisce con un oggetto o si parla con un personaggio; con il pulsante destro, invece, si esamina.

3079

Un gioco in grafica voxel che si autodefinisce un "block action RPG" e ricorda da vicino *Minecraft*, misto a un pizzico di *Fallout*. Questa versione di *3079* non è completa, pertanto non supporta la modalità multiplayer: la versione definitiva è acquistabile sulla piattaforma Desura a meno di 10 euro. In caso di problemi all'avvio del gioco, potrebbe essere utile disattivare l'opzione **Advanced Graphics**, nell'angolo in basso a destra dalla schermata principale di avvio.

BACK TO BED

I giocatori più attempati ricorderanno *Sleepwalker*, un (difficilissimo) gioco degli inizi degli Anni '90 di Ocean Software in cui si impersonava un cane intento a impedire che il padroncino sonnambulo si cacciasse in terribili guai. *Back to Bed* ripropone dinamiche similari, ma in una grafica isometrica che rende l'esperienza ancora più onirica e sembra ispirarsi alla produzione di Salvador Dalì.

DOG GAME #1

Un gioco scritto in linguaggio C. La grafica essenziale, una colonna sonora quasi disturbante e delle meccaniche claustrofobiche sono solo l'inizio. A rendere tutto più difficile e frustrante concorre anche lo spostamento e il ridimensionamento casuale della finestra di gioco! Inutile dire che un titolo così insolito riesce a solleticare l'interesse e la curiosità di chiunque.

FINAL BOSS: 2ND APOCALYPSE

Per rivivere gli anni d'oro delle sale giochi, non c'è nulla di meglio di uno sparatutto a scorrimento verticale dalle dinamiche essenziali. Con le frecce direzionali è possibile muovere l'astronave, mentre i tasti Z, X e C sono assegnati alle armi.


EVE ONLINE

Patch

ARMA II V1.11

Nuovo aggiornamento per il titolo di Bohemia Interactive che risolve svariati problemi relativi al multiplayer e, più in generale, alle missioni.

MIGHT & MAGIC HEROES VI V1.2.1

Patch correttiva dell'aggiornamento precedente che causava un bug nella sezione degli obiettivi.

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER V1.2

Aggiornamento che si occupa di porre rimedio ad alcuni problemi riscontrati in modalità multigiocatore, migliora la fisica e la stabilità dopo sessioni di gioco molto lunghe e aumenta la manovrabilità dei veicoli.

WRC 2 PATCH SAFARI AND TOKYO DLC

Patch d'aggiornamento dedicata alla risoluzione dei problemi registrati dopo l'installazione dei DLC *Tokyo Urban Stage* e *Safari Rally*.

X3: TERRAN CONFLICT V3.2

Una patch per correggere una serie di bug e crash occasionali, ottimizzare le prestazioni e aggiungere la modalità di visualizzazione in finestra.



EVE ONLINE V323364

Enorme patch delle dimensioni di quasi 1,3 GB che aggiorna alla build 323364 il più che longevo MMORPG spaziale firmato CCP.

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS ENHANCED EDITION V2.01

File d'aggiornamento che risolve problemi con i processori multicore e i sottotitoli e migliora la qualità delle ombre, degli effetti di bloom e la profondità di campo.

Video

- *Games of Thrones*
- *Max Payne 3*
- *Resident Evil 6*
- *Resident Evil: Operation Raccoon City*
- *Seven Souls Online*
- *Sniper Elite 2*
- *Street Fighter X Tekken*
- *Syndicate*
- *The Sims 3: Showtime*



Se adorate le trasmissioni in TV sugli sport estremi e, soprattutto, non soffrite di vertigini, *Nail'd* è sicuramente il gioco che fa per voi!

guida al
GIOCO COMPLETO

NAIL'D

Come giocare

Per giocare a *Nail'd* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Nail'd**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > Deep Silver > Nail'd > Inizio Nail'd** oppure cliccando semplicemente sull'icona con la dicitura *Nail'd* presente sul desktop di Windows.

Il manuale

Il manuale di gioco non viene installato insieme a *Nail'd*, ma ne troverete una copia nel **DVD demo** di Giochi per il Mio Computer. Per accedervi, inserite il suddetto DVD nel lettore e, utilizzando l'interfaccia, accedete alla sezione **Mod > Naild**. Qui troverete il manuale di 20 pagine completamente in italiano, in formato PDF, e per consultarlo vi servirà Acrobat Reader. Nel caso in cui tale programma non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione Utility del DVD demo.

La lingua

Nail'd è completamente tradotto nella nostra lingua: manuale, testi a schermo e audio compreso.

QUANDO si parla di simulazioni di guida, generalmente l'appassionato guarda al gioco che gli permette di rivivere le stesse emozioni che solo i veri piloti possono provare.

Ci sono, però, sempre delle limitazioni, perché un simulatore deve comunque rispettare determinate condizioni, sia fisiche sia teoriche, per non scivolare nel mondo dei cosiddetti "arcade di guida", un termine che risale ai tempi delle sale giochi, dove i cabinati con tanto di volante e cambio erano destinati a ospitare titoli come *Outrun* e *Hang-On*, fino ai più recenti (si fa per dire) *Daytona USA* e *Sega Rally*.

Nail'd, del resto, non ha alcuna pretesa di simulare precisamente l'esperienza di una gara di motocross e quad-bike (potenti quadricicli motorizzati), perché se è vero che tali competizioni negli ultimi anni si sono evolute e spettacolarizzate, in nessuna di queste troverete qualcuno tanto folle da lanciarsi nel vuoto per centinaia di metri, atterrando poi come se niente fosse su un terreno a dir poco impervio.

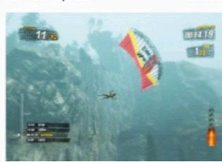
Techland ha sviluppato questo gioco con l'idea di dar vita a un'esperienza a dir poco adrenalinica, sfrecciando a velocità incredibili fra percorsi tortuosi e precipizi da incubo, senza il benché minimo rispetto per qualsiasi regola della fisica e della gravità. Il risultato è un gioco che non vi concederà un solo attimo di sosta, costringendovi a tenere gli occhi incollati allo schermo, perché il vero nemico non sono i piloti avversari (non solo, almeno), bensì la pista stessa, piena di curve, sali-scendi degni di un ottovolante e ostacoli d'ogni genere sui quali è fin troppo facile sfracellarsi.

Di certo, chi ha disegnato *Nail'd* aveva ben in mente quali sfide possono appassionare i giocatori e, proprio per questo motivo, non troverete mai dei percorsi lineari: svincoli, bivi e biforcazioni sono all'ordine del giorno, tanto che a ogni giro sarà possibile affrontare nuovi passaggi nel tentativo di tagliare la strada agli avversari e arrivare primi al traguardo.

Il vero fulcro di *Nail'd*, l'elemento necessario per vincere, rimane però la velocità: sembrerebbe banale dirlo in un gioco di corse, ma in questo particolare caso, il ruolo della potenza espressa dal vostro mezzo è fondamentale, poiché il dare gas non è sufficiente per arrivare alla vittoria. Il segreto, infatti, sta tutto nel "Boost", quello che in tanti altri titoli viene definito turbo o nitro: una spinta ulteriore che può fare la differenza fra arrivare primi e giungere miseramente ultimi. Ma il Boost ha un prezzo, sotto forma di barra, destinata a svuotarsi – e molto velocemente anche – ogni volta che lo attiverete: il suo uso (e abuso) non è gratuito ed è facilissimo ritrovarsi senza un briciolo di turbo nei momenti topici della gara. Naturalmente, esiste un metodo per ricaricare il prezioso indicatore, che si basa sul guidare in modo sempre più spericolato, attraversando dei particolari cancelli, o riuscendo a saltare dentro dei cerchi di fuoco e, più in generale, eseguendo una cosiddetta "azione Boost": in pratica, ogni acrobazia o azione spericolata sarà in grado di far salire la barra del turbo, da spremere al momento giusto per ottenere salti sempre più incredibili e raggiungere l'agognato podio.

Sfide sempre più grandi attendono i piloti coraggiosi, e solo i migliori riusciranno a vincere tutti i campionati e diventare i re incontrastati di *Nail'd*. Scoprite se siete fra questi!

GIOCHI COMPUTER



Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Nail'd* è costituito da un processore single core (Pentium4 3,2 GHz o Athlon 64 3500+), 1 GB RAM (2 su Windows Vista/7), una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 3.0 (GeForce 6800, Radeon X1300), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x e 4 GB di spazio libero su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core a 2,66 GHz (Intel Core 2 Duo o AMD Athlon 64 X2 5200+), 2 GB RAM (4 su Windows Vista/7), una scheda 3D con 512 MB compatibile DirectX 10 (GeForce serie 200, Radeon HD serie 2000 o superiori) e un controller Xbox 360 per Windows. Per giocare in multiplayer online, è preferibile disporre di una connessione a Banda Larga. I sistemi operativi supportati sono Windows XP (Service Pack 3), Vista (Service Pack 1) e 7. Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono totalmente supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.

Installazione e disinstallazione di Nail'd



Per installare *Nail'd* dovrete innanzitutto inserire il DVD di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse accadere, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **AutoStarter.exe**. Seguirà una finestra di dialogo comprendente quattro voci, fra le quali figura anche la possibilità di accedere al sito ufficiale del gioco.

Per adesso, limitatevi a cliccare su **Installa**. Vi verranno proposte diverse lingue di installazione, fra cui è presente l'italiano: se desiderate cambiare linguaggio, potrete farlo dal menu a tendina. Cliccate su **OK > Avanti** fino a quando vi verrà proposto il classico Eula relativo alla licenza di gioco: per proseguire spuntate la casellina **Accetto i termini del contratto di licenza > Avanti**. Nel menu successivo, vi verrà richiesto il **Numero di Serie**, necessario per procedere con l'installazione: si tratta di un codice alfanumerico composto da 25 caratteri suddivisi in 5 gruppi. Va digitato completamente in MAIUSCOLO, con i relativi trattini e senza spazi.

Se il codice risultasse non valido, provate a inserirlo nuovamente facendo attenzione a non confondere le I (di India) con il numero 1 e le O (di Oscar) con il numero 0. In ogni caso, trovate un codice provvisorio nell'apposito paragrafo presente in questa pagina.

Nella schermata successiva, avrete modo di cambiare la cartella di destinazione del gioco (che di base si trova in **C:\Programmi\Deep Silver\Nail'd**) cliccando su **Sfoglia**. Indipendentemente dalle vostre scelte, cliccate su **Avanti** e su **Installa** per avviare la copia dei file sul disco fisso. A un certo momento, verranno anche installate le librerie Visual C++ 2005: si tratta di una procedura completamente automatica che non richiede alcun intervento da parte dell'utente. Una volta completata l'installazione non resterà che decidere se avere l'icona di gioco sul desktop o meno.

Per disinstallare *Nail'd*, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** (o **programmi e funzionalità**, secondo la versione di Windows presente nel vostro PC) e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. A questo punto, seguite la procedura guidata.

D3DX9.DLL mancante

Questo paragrafo è dedicato a chi avesse problemi a installare o eseguire correttamente *Nail'd*. In particolari configurazioni hardware/software, può accadere che venga restituito l'errore **D3DX9.dll mancante (o not found)**: questa problematica è legata alla presenza di una versione non aggiornata delle DirectX 9.0c. Per risolvere la cosa, è necessario scaricare l'ultima versione delle librerie grafiche Microsoft all'indirizzo **http://goo.gl/D45UF**

Tutorial

Al primo avvio di *Nail'd*, una volta determinato il vostro profilo utente, verrete introdotti a un breve tutorial iniziale. Anche se è possibile saltarlo, è sempre consigliabile dedicarvi qualche minuto, in modo da apprendere le meccaniche di gioco, soprattutto quelle legate alla barra del Boost.

Il numero di serie

In fase d'installazione vi verrà chiesto di inserire un codice chiamato **Numero di Serie**. Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco.

Nel caso in cui il Numero di Serie di *Nail'd* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando quello provvisorio:

ATTENZIONE: Il Numero di Serie provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di affrontare la modalità single player di *Nail'd* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.



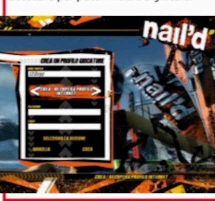


Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Creare il proprio account

Per giocare a *Nail'd* è necessario creare un account utente, una procedura del tutto automatica che dovrete effettuare la prima volta che lancerete il gioco. In futuro, poi, vi verrà solo chiesto di selezionare il vostro utente da un elenco iniziale. Questa funzione ha inoltre il vantaggio di permettervi di attivare più account, utile nel caso decideste di far giocare a *Nail'd* amici e parenti.
Anche se si tratta di un procedimento abbastanza intuitivo, abbiamo deciso di fornirvi una piccola guida passo passo nel caso incontraste difficoltà in merito.
Vi ricordiamo che il profilo giocatore NON richiede obbligatoriamente un accesso a Internet; dalla schermata iniziale, infatti, è possibile selezionare la voce **Crea profilo locale** utilizzando le frecce. Se, invece, non avete problemi di accesso a una Rete a Banda Larga, posizionatevi su **Crea/Recupera profilo Internet**.
– Alla voce **Nome Profilo** inserite il nome che più vi aggrada, anche un codice composto da lettere+numeri, non ci sono infatti limitazioni di alcun genere in merito.
– Alla voce **password** inserite una parola in codice da voi inventata, che vi consigliamo di segnarvi da qualche parte, dato che senza di questa non potrete poi accedere al vostro profilo giocatore.
– Alla voce **e-mail** inserite il vostro indirizzo di posta elettronica, non uno inventato: infatti, nel caso dimenticaste password, la procedura di recupero sarà legata a quanto digitato in questo box.
– Cliccate quindi su **Seleziona Regione > Europa > Europa Occidentale > Italia**. Nell'ultimo menu vi verrà proposta un'ulteriore selezione, comprendente Italia settentrionale, centrale e meridionale.
– Dopo aver cliccato su **Crea**, vi verrà chiesto di confermare la password digitata precedentemente, e sarà possibile anche memorizzarla in modo permanente selezionando **Ricorda la mia password**.
– Vi troverete, così, davanti al contratto con i **Termini di Servizio**, che dovrete accettare per poter iniziare a giocare.



Competizioni feroci



In *Nail'd* esistono diverse tipologie di gare oltre al Torneo principale, una caratteristica che rende questo gioco una vera sfida per chi è alla ricerca di nuove competizioni con le quali mettersi alla prova.
Di seguito, vi illustreremo tutte le relative modalità di gioco, dove nervi saldi e sangue freddo saranno necessari per riuscire a ottenere i punteggi più alti.
Anzitutto, selezionate dal menu principale la voce **Vai fuori strada**, in modo da avere accesso alla tre seguenti sotto-categorie:

Prova a Tempo

Come è facile intuire dal nome, in questa particolare gara dovrete riuscire a ottenere i migliori risultati al cronometro, cercando di perfezionarli a ogni giro. Infatti, ogni volta che ne completerete uno, vedrete il vostro ghost, ovvero il "fantasma" del vostro mezzo, relativo al giro precedente. Sarà, insomma, una sfida contro se stessi, ma se proprio vi sentite dei veri campioni potrete selezionare il fantasma degli sviluppatori dalle opzioni, prima dell'inizio della sfida, così come la pista su cui correre fra le 14 disponibili.
Se deciderete di sfidare gli autori del gioco, mangerete molta polvere prima di riuscire a batterli, ma imparerete parecchio su come ottenere le migliori prestazioni in *Nail'd*, cosa che vi tornerà utile anche nel **Torneo** di base, specialmente ai livelli più elevati di difficoltà.

Evento Veloce

Questa opzione vi permetterà di giocare una gara secca in una delle tre possibili modalità disponibili.
Sfida acrobazie: in questo genere di gare, vince chi riesce ad accumulare più punti eseguendo le manovre acrobatiche più spettacolari (che spesso sono le più pericolose…). In *Nail'd* per acrobazie si intendono salti particolarmente lunghi, passaggi attraverso ostacoli di vario genere e, più in generale, verrà sempre premiata la guida spericolata. Il rischio di precipitare nel vuoto o schiantarsi contro una roccia è sempre altissimo, quindi solo i migliori piloti potranno ottenere punteggi elevati senza commettere mai errori. Le opzioni disponibili riguardano la possibilità di scegliere una delle 14 piste disponibili e il numero di avversari gestiti dall'Intelligenza Artificiale, da 1 a 12. Potrete, inoltre, decidere se abilitare o meno le collisioni fra piloti nonché la **Follia Boost**, che vi permetterà di utilizzare il turbo senza limiti.
Corsa semplice: si tratta della consueta gara secca, dove l'unico obiettivo rimane quello di arrivare primi. Le opzioni sono esattamente le stesse disponibili nella modalità **Sfida acrobazie**.
Sfida a tempo: Anche se il nome potrebbe trarre in inganno, si tratta di una competizione molto diversa dalla Prova a tempo. In questo caso, infatti, dovrete correre a più non posso per attraversare un determinato numero di cancelli (checkpoint), prima dello scadere del tempo. In compenso, ogni volta che riuscirete a toccare un checkpoint verrete premiati con un certo quantitativo di secondi. La sfida sta tutta nel riuscire a compiere il maggior numero di giri prima che il timer giunga inesorabilmente a zero.
Le opzioni attivabili sono unicamente relative alla scelta della pista fra le 14 disponibili e all'attivazione o meno della **Follia Boost** (turbo senza limiti).

Torneo Personalizzato

Con questa modalità potrete organizzare un vero e proprio torneo a punti, su un numero variabile di piste (da 1 a 10) e nelle tre modalità di gioco previste (corsa semplice, sfida a tempo e sfida acrobazie).
Ogni gara, secondo il piazzamento, genererà un numero determinato di punti e alla fine vincerà chi avrà totalizzato il punteggio più alto.
A differenza degli altri due eventi precedentemente descritti, potrete correre su diversi percorsi, suddivisi in quattro differenti ambientazioni (Ande, Arizona, Grecia e Yosemite), per un totale di 14 piste in totale. Se lo desiderate, potrete anche selezionare lo stesso tracciato più volte, dato che non ci sono limiti in tal senso.
Questi i circuiti disponibili:
Ande > Insenatura alpina / Aereo
Arizona > Ferrovia / Diga / Selvaggio West / Zona di schianto
Grecia > Caldo / Acquedotti / Rovine / Mare
Yosemite > Nebbia / Segheria / Cime degli alberi / Foresta incantata

Multiplayer

Oltre a una corposa sezione single player, *Nail'd* offre una sezione online grazie a cui gareggiare con i giocatori di tutto il mondo in appassionanti sfide al fulmicotone.
Per accedere a queste modalità, dovrete selezionare **Multigiocatore** dal menu principale, cosa che vi darà accesso alle opzioni LAN, Online e Classifiche.

LAN

Questa modalità è dedicata a tutti coloro che vogliono giocare in una rete locale, come può essere quella di casa propria, dove magari sono collegati due o più PC. Cliccando su **Partecipa**, si potrà accedere a una partita in corso, mentre selezionando **Crea** avrete la possibilità di definire una particolare competizione con tutta una serie di opzioni. In questo caso, voi sarete l'Host e gli altri eventuali giocatori collegati in rete locale potranno accedere selezionando **Partecipa**.
Le varie modalità comprendono il tipo di partita (Sfida acrobazie, Corsa semplice e Sfida a tempo), una fra le 14 mappe disponibili, il turbo infinito (Follia Boost), la presenza o meno di collisioni con gli avversari e il loro numero, da un minimo di 2 a un massimo di 12.
Se poi desiderate realizzare un vero e proprio campionato, dovrete attivare la voce **Evento**, che vi permetterà di scegliere fino a un massimo di 10 tracciati tra ognuna delle quattro ambientazioni fruibili.

Online

Questa opzione vi darà accesso alle sfide multiplayer contro avversari sparsi ai quattro angoli del Globo. Se lo desiderate, potrete anche creare una partita esattamente come nella modalità LAN, utile soprattutto se volete mettere in piedi un campionato fra amici. Cliccando, invece, su **Partita Veloce**, sarete immediatamente catapultati nella prima gara accessibile sui server di gioco, mentre con **Trova una Partita** vi verranno mostrate le varie competizioni in corso.
Se non dovessero soddisfarvi, è possibile modificare i parametri di ricerca attraverso la funzione **Filtro Avanzato**, dove abilitare o meno diverse opzioni, dal nome della pista al tipo di corsa/evento.



Quando vi troverete "in volo", potrete parzialmente controllare la caduta con i tasti direzionali.

I comandi di gioco

Di seguito, sono riportati tutti i comandi di *Nail'd*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. Per quanto sia possibile impiegare tranquillamente la sola tastiera, vi consigliamo di utilizzare un pad Xbox 360 per Windows, che vi garantirà una maggiore precisione grazie allo stick analogico per i movimenti.

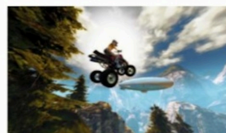
COMANDI TASTIERA

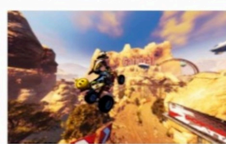
Shift Destro	Accelerare
/	Frenare/Retromarcia
Freccia giù (in volo)	Accorciare distanza salto
Freccia su (in volo)	Allungare distanza salto
Freccia sinistra/destra	Sterzo
Ctrl destro	Boost
R	Tornare sulla pista
F, G, B, V	Controllo replay
Invio su tastierino numerico	Avviare/Fermare replay
Invio	Confermare
=	Cambiare traccia audio

COMANDI CONTROLLER XBOX 360 PER WINDOWS

LT	Frenare/Retromarcia
RT	Accelerare
LB	Boost alternativo
RB	Cambiare traccia audio
Y	Riavviare (corsa libera)
B	Tornare sulla pista
X	Boost
Stick analogico sinistro	Controllo sterzo e pressione







Giochi per il Mio Computer

IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.





Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **11**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese scoprite con Danilo Gabrielli come il mondo dei videogiochi affronta il ricambio generazionale.

Generazioni

L'innalzamento dell'età media di fruitori e addetti ai lavori nel campo dei videogame si ricollega, oggi, all'affermarsi (o quantomeno al proclamarsi) del videogioco come "cultura".

Parlare di questo "problema" si fa sempre più pressante poiché, dopo aver superato indenni gli scogli rappresentati dall'accusa che facessero male, i videogiochi si trovano a fronteggiare un nemico ben più subdolo (se vogliamo, interno), avendo essi stessi assunto la forma di media forte e largamente accettato dalla quasi totalità della popolazione.

Chi si è cimentato all'inizio degli Anni '90 nel nostro passatempo preferito, oggi potrebbe avere superato la soglia dei quarant'anni e avere una famiglia, dei figli, un ruolo sociale o istituzionale che vada al di là di quello di semplice "smanettone di giochi".

Da queste considerazioni risulta che si vanno affacciando all'orizzonte genitori abituati ad accettare l'idea che il proprio figlio trascorra ore davanti allo schermo del PC (talvolta in un modo non dissimile da quello di una generazione precedente, che cercava un po' di pace dalle "piccole pesti" piazzandole di fronte al televisore). Questi genitori o, in generale, questi giocatori di mezza età, sono spesso anche il soggetto (relativamente) attivo del mercato, come testimonia la fioritura di quella parte del fenomeno "indie" che strizza l'occhio agli appassionati ansiosi di ritrovare una giocabilità e una giovinezza perdute.

Guardando il panorama da una certa distanza, sembra perciò che i videogiochi siano chiamati ad affrontare un passaggio generazionale. Hanno rappresentato una schiera di ragazzi e ragazze dei decenni passati e oggi tentano di perpetuare se stessi attraverso un'informata costante di nuove leve di videogiocatori. Ma mentre la generazione precedente si è trovata a godere i vantaggi di una fase pionieristica, in cui era ancora possibile creare e dire qualcosa di nuovo, riuscirà questa che segue a uscire dalla mera fruizione consumistica?

E ancora: siamo sicuri che anche la generazione precedente non sia stata relegata al medesimo ruolo? Sarà capace, la nuova stirpe, di trovare al proprio interno modi diversi di esprimersi attraverso il progresso dei mezzi attuali, o dovrà allontanarsi dalla tecnologia informatica e dal videogioco?

Qualunque sia la risposta a tali domande, temo che la generazione precedente (cui ormai appartengo) tenterà di conservare il suo vecchio culto agghindandolo di riti e icone, alla maniera dei cinefili che si ritrovano a vedere "La corazzata Potëmkin", continuando a giocare ad libitum a *CounterStrike 1.6*, un po' come quei cinquantenni che esaltano le virtù canoro/filosofiche di ormai leggendarie rockstar Anni '60. Dire qualcosa di nuovo e di commerciabile (perché il videogioco nasce e muore come un prodotto) è difficile, in tempi di crisi. Per questo bisognerebbe concentrarsi sul dire, semplicemente. O, ancor più semplicemente, sul fare, non per forza virtuale, tentando di affrancarsi dai primi riti "tecno-religiosi", come la "santificazione" dei pionieri dell'informatica, che si vanno già affermando.

Un unico auspicio, dunque, per le nuove generazioni, considerando anche che chi scrive ha sempre preferito riconoscere la capacità di discernimento del singolo, piuttosto che l'adesione a un concetto ingannevole quale quello di "generazione": un giorno, quando apparirà il corrispondente videoludico delle tribute band, sforziamoci di riconoscere il fenomeno e di valutarlo con obiettività e distacco. L'estate scorsa, la mia città era piena di manifesti di cantanti morti.



È possibile che il videogioco diventi il terreno di uno scontro generazionale?

L'ANGOLO DELL'ANZIANO

Danilo Gabrielli, marchigiano, si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal lontano 2004. Ha una viscerale passione per i videogiochi.

Nel prossimo numero



Syndicate
Finalmente recensito il "reboot" più atteso del momento!

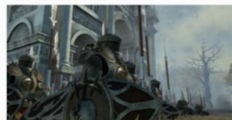
Il numero di aprile sarà in edicola il 28 di marzo!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

King Arthur II
The Role-Playing Wargame

Camelot è in pericolo, Re Artù è morente, la Tavola Rotonda spezzata: è tempo di nuovi eroi!



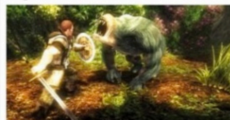
Gotham City Impostors

Gli emuli di Batman e del Joker si dichiarano guerra, in multiplayer, a Gotham City!



Gioco completo!
Risen

L'isola di Faranga e le sue meraviglie vi aspettano in un GdR imperdibile!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it
Mensile – 8,90 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@giochiperilmiocomputer.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@giochiperilmiocomputer.it
Massimiliano Rovati (Responsabile di redazione)
Alberto Falchi (Responsabile hardware)
Luca Patrian (Impaginazione)
Marina Albertarelli (Segreteria)

Hanno collaborato:
Vincenzo Beretta, Primoz Skulz, Alessandro Galli, Nemesis, Giovanni Immobile, Ariella Giulivi, Paolo Cupola, Andrea Giongiani, Elisa Leanza, Danilo Gabrielli, Antonio Colucci, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Fabio Bortolotti, Tito Parrello, Roberto Bruno, Claudio Chianese, Simona Maiorano, Alessandro Gambino, Marco Calcaterra, Joseph Massena

Digital media coordinator:
Massimo Allievi

Iconografie e fotografie:
Marco Coppola

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web. Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo: **www.abbonamenti.it/giochiperilmiocomputer** oppure **abbonamenti@sprea.it**; puoi anche abbonarti via fax 030 3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo: **www.giochiperilmiocomputer.it/arretrati**
Per informazioni o richieste: arretrati@giochiperilmiocomputer.it oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/3/1997 con il n. 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano